no.381
1990年 6/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
JUNE 1, 1990

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所 アミューズメント通信社 編集・発行人 赤木真澄 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

北九州市八幡に新型遊園地オープン
宇宙飛行をテーマに「スペースワールド」
新日鉄がAMビジネスに本格的進出

右は「スペースドーム」中心部

北九州市八幡にテーマパーク「スペースワールド」が四月二十二日グランドオープンした。同園は青少年向け宇宙飛行士訓練施設「スペースキャンプ」を核とした宇宙がテーマのパークであり、既存の遊園地とは少し内容を異にしたものとして、また新日鉄㈱が初めてAM産業に参入した事業として注目を集めている。

同園は新日鉄が米国スペースキャンプ財団（アラバマ州ハンツビル）と八七年十二月に契約、日本での「スペースキャンプ」の独占的実施権を獲得し、同施設を核とするパークを八幡製鉄所の遊休地に建設するべく、八八年七月に新日鉄グループを中心として福岡県や北九州市など地方自治体、商社、銀行、企業の出資による第三セクター「㈱スペースワールド」を設立、約三百億円を投資し建設したもの。なお土地については新日鉄からの借地という形になっている。年間入園者数は二百万人、売上高は百四十億円を見込んでいる。

総面積は約三十三万平方㍍あり、「スペースキャンプ」を含むパビリオンが六館、遊園施設が六機種、ゲーム場、アスレチック広場、実物大のスペースシャトルの模型、六つの飲食店と四つのみやげ物ショップなどが、広大な敷地にゆったりと設置されている。

なおパビリオン（スポンサー付き）以外は委託運営となっており、遊園施設は泉陽興業㈱（本社大阪、山田三郎社長）、ゲーム場は㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）がそれぞれ運営している。

左の写真は「スペースキャンプ」に設置されている宇宙飛行士の訓練を行なう各種の機器

園内の遊園施設は泉陽がゲーム場はセガ社が運営

同園の基本コンセプトはエデュケーションとエンターテイメントの造語〝エデュテイメント〟で、〝学びながら遊び、遊びながら学ぶ〟というもの。

メイン施設の「スペースキャンプ」は、実際に宇宙飛行士の養成に使用されているものと同じ機器を備え、映像やコンピューターなども駆使し訓練が行なわれるもの。予約制で隣接する宿泊施設に合宿し、一泊二日（一万七千円）から三泊四日（五万円）までの計四コースが実施されている。なお一般入場者が同施設内を見学する〝見学ツアー〟（二百円）もある。

パビリオンの中心は宇宙旅行をテーマとした「スペースドーム」。これは乗物に乗って〝宇宙ステーション〟へ行き、そこから宇宙空間への三種類のツアー（コースター、モノレール、揺動式乗物のいずれかに乗る）が用意されているもので、直径六十㍍、高さ三十㍍の巨大なドーム状になっている。同館を含め各パビリオンは宇宙に関する学習的要素を加味した内容だが、すべて利用料金（五百円から千円）が必要。

なお同園の入園料は大人千八百円となっている。

泉陽運営による遊園施設はローラーコースターやメリーゴーランドなど六機種だが、同園のテーマに沿って宇宙感覚の装飾を施し機種名も変えている。

セガ社運営ゲーム場は「アミューズ21」で、これも外観、内装を宇宙感覚にしている。約四百平方㍍のフロアに約八十台の機械を設置し、メダルゲーム機以外はほとんどカードシステムと硬貨投入の併用で運営。なおパビリオン「スペースドーム」内にも十数台のゲーム機を設置運営している（施設内容は追って詳報）。

開園当初は雨などで不振が続いたが、開園一カ月で主催者側は「まずまずの入り」と見ている。新日鉄では同園を「ひとつの試金石」としているが、八幡に活気を取り戻すという地元の強い期待がかかっているだけに、今後の運営が注目される。

セガ社運営ゲーム場「アミューズ21」と泉陽運営「スペースコースター」のホームなどの外観

ナムコがトップ交替を内定
中村会長、真鍋社長に
経営は集団指導体制へ、副社長には市川氏

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は五月二十日の取締役会で、創業者である中村社長の会長就任と、真鍋正専務の社長昇格、市川濤雄専務の副社長就任を内定し、発表した。六月二十八日に開催予定の定時株主総会及び取締役会を経て正式にこの役員異動は実施される。

同社によると、中村社長は業界団体など外部活動が多忙で、社内業務を分担する必要が生じてきたのが主な理由。創業三十五周年を機に後進に道を譲ることになったもの。同社では「会長制、副社長制を採用することにより、トップ後継者の養成を図り、円滑な交代を進め、もって企業の永続的発展を図ることが目的」と説明している。異動予定の三名とも代表取締役であることに変化はない。

会長（社長）中村雅哉氏、社長（専務、社長室担当）真鍋正氏、副社長（専務、企業事業室担当兼コンシューマー事業部担当）市川濤雄氏。

中村雅哉氏

真鍋 正氏

市川濤雄氏

真鍋氏は昭和六年九月生まれ。三十二年に中大経卒。三十九年十月に㈱中村製作所（現ナムコ）入社、四十七年七月に取締役総務課長、同営業部長を経て五十六年六月に営業担当常務、管理、営業部門担当を経て六十年一月に代表取締役、総務部門担当を経て六十一年六月に専務、社長室担当。愛媛県出身。

市川氏は昭和七年五月生まれ。三十二年に東大文卒。三十七年に池袋ショッピングパーク・総務課長、四十六年に㈱アメリカ屋靴店・フランチャイズ事業部長、また㈱三喜の顧問。五十年十月に㈱中村製作所に顧問として入社、五十五年八月に取締役、管理会計部長を経て、五十六年六月に管理担当常務、社長室、ロボット事業、国際科学技術博などの担当を経て六十一年六月に代表取締役、六十三年六月に専務、企画事業室担当、さらにコンシューマー事業担当を兼任。東京都出身。

新風営法でいう

「店舗」解釈是正求める

SC遊園第17回理事会で運動方針決定

日本SC遊園協会（事務局東京、内田博会長、NSA）では四月二十四日、東京・八重洲のルビーホールで第十七回理事会を開き、新風営法でいう「店舗」解釈の是正を通じて規制対象から脱することを求める運動を進めることなど審議した。

同理事会には委任十社を含め二十二社が出席。まず長崎屋尼崎店の火災（三月十八日）の後、各地のショッピングセンター（SC）で消防署による指導が強化されていることについて情報を集めた。具体的な事例として①屋上テントの撤去を求めた、②屋上出入口の近くから遊戯機を移動するよう求めた、③屋上の両替所（約二坪）に煙感知器を取り付けるよう求めた——など挙げられた。SCロケのオペレーターとしては火災などに対する安全対策を自主的に進めることが確認された。

新風営法の「店舗」解釈是正を求める運動については、これまでの経緯をまとめ、不当な解釈によって営業の自由が妨げられているとするレポートが提出され、「店舗」解釈の是正を通じてSCロケ（プレイランド）は店舗ではなく「区画施設」であり、新風営法による規制から除外されるべきである——との運動を進めようとするもの。レポート自体は宮原久常務が法制委員会の真鍋正委員長と相談して作成した。

それによると、SC遊園協会がそもそも「八号営業」の対象外となると考えられていたにもかかわらず対象となる危機が迫ったことから結成されたこと、その後五年経つがSCロケの三五％が許可対象として規制されており改善されていないこと、大規模小売店舗が大店舗法の緩和に示されるように今後さらに活発に展開されると予想されるにもかかわらず付帯施設としてのSCロケへの規制が障害になっていること、以上のことから今後一、二年の間に規制緩和を実現しようとまとめている。

このレポートでは、法改正に関する五十九年四月二十三日付の警察庁と通産省との覚書、同五月八日の警察庁保安課・三島和夫課長補佐の講演内容を引用、問題発生のおそれはないので規制対象外との認識だったとしている。ところが五十九年十一月七日の新風営法施行令で、大規模小売店の中の「店舗」は規制対象になるとし、さらに六十年一月二十九日の新風営法解釈基準に基づき「店舗」も「区画施設」においてもいわゆる「一〇％基準」が採用され、各地のSCロケで明らかに区画施設として対象外になると考えられるものも規制対象とされ、風営許可を取得するよう指導されるケースが相次いだ。

SC遊園では、①営業時間がキーテナントと同じ、②外部に直接通じる出入口がない、③売上金がキーテナントの会計に収納される、などの条件に合うSCロケは法第二条第一項第八号の「随件する施設」に該当する、と定義している。

同理事会はこれらを了承し、国会（とくに参院地行委・風俗営業に関する小委員会）および関係省庁に対し働きかける方針を確認した。

以上のほか同理事会では、一九三一年十一月に浅草松屋の「スポーツランド」がオープンしたことから〝SC遊園六十周年〟の記念行事を今年十一月一日に行なうことにし、そのための実行委員会（駒井徳造委員長）を設置した。九月初旬に予定している例会などの行事予定を確認した。五年以上の役員を対象とする「表彰規定」を決定、その他の規定を検討した。また㈲グローバル電子工業、北山産業㈱の入会が承認された（日本科学遊園㈱は手続きが済み次第入会が承認されることになった）。

上の写真はＳＣ遊園第17回理事会（４月24日）のようす

89年NES最優秀ソフトは

「TMNT」に

7部門中テクモは3部門受賞

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）が展開しているNES（ニンテンドー・エンタテイメント・システム）のプレイヤー向けの雑誌「ニンテンドー・パワー」（米国任天堂が発行）で、八九年中の優秀なNESソフトの投票結果がこのほど発表され、コナミ工業の「TMNT」（タートルズ）が最優秀ソフトに選ばれた。

これは同誌が昨年から実施している「ニンテンドー・パワー・アワーズ（賞）」で、八八年の年間最優秀ソフトは任天堂「ザ・アドベンチャー・オブ・リンク（リンクの冒険）」だった。今回の八九年ベストソフト（七部門）は次のとおりで三部門をテクモが獲得、二部門をカプコンが獲得した。

グラフィック＆サウンド部門＝カプコン「メガマンII」、チャレンジ部門＝テクモ「ニンジャガイデン」（忍者龍剣伝）、テーマ＆ファン部門＝コナミ「TMNT」、プレイコントロール部門＝カプコン「メガマンII」、キャラクター部門＝任天堂「ゼルダの冒険」、エンディング部門＝テクモ「ニンジャガイデン」、プレイヤー対プレイヤー部門＝テクモ「テクモボウル」。

特許・実用新案 出願公告・公開

（4月26日～5月9日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問合わせ下さい。

実用新案出願公告

五月九日＝「出口側に首振機構を組みつけたレジャー用大型スライダー」、㈱石井鉄工所（東京）、2-16781、60-186726。「レジャープールにおける流水式スライダー」、同、2-16783、60-34249。「ウォーターシュート」、㈱白鳥スポーツ社（静岡）、2-166784、60-152364。

特許出願公開

四月二十七日＝「二種類以上のゲーム媒体を使用するスロットマシン」、岸下龍太郎（神奈川）、2-114981㊞、63-265986。「ゲーム機械用のステアリング装置」、㈱タイトー（東京）、2-114982、63-267166。

五月七日＝「スロットマシン」、㈱エル・アイ・シー（大阪）、2-119886、63-273963。

五月九日＝「娯楽施設」、ベコマ・インターナショナル社（オランダ）、2-121686、1-243277。

実用新案出願公開

四月二十六日＝「ゲームマシンの正面パネル」、岸下龍太郎（神奈川）、2-58484㊞、63-137821。「スロットマシン等における操作ハンドル制御機構」、㈱シグマ（東京）、2-58485、63-136083。

五月八日＝「魚釣りゲーム盤」、㈱スタッフ（東京）、2-61391㊞、63-73379。「水上浮揚遊戯装置」、三菱重工業㈱（東京）、2-61394、63-139450。「時限装置付動作玩具」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、2-61397、63-140330。

AOU支部活動の先頭切って

北海道東北地区協が発足

とりあえず正副会長選任、技術研修会検討

AOUの支部のひとつである「北海道・東北地区協議会」の会合が四月十八日、仙台の作並温泉で開かれ、社団法人となったAOUの支部活動の先頭を切った。同協議会の初会合には、青森、秋田、岩手、宮城、福島の各県協代表や役員ら二十三名とAOU本部から梅原靖三会長、森武美常務が出席した。

地元でこの会合を担当した宮城県アミューズメントマシン・オペレーター協会の佐久間正則会長は、「この地区協議会では全道県の協会がAOUに加入した。AOUの主旨を理解し、業界発展のため協力していきたい」と挨拶した。

AOUの梅原会長は、「社団法人となりAOUは業界のため意見を確実に反映できるよう運営していきたい。組織、財政の規模が小さくとも、内容を充実させるよう努力する。六月に総会を開くほか、秋には講演会などを兼ねた会合を予定している。AOUの現在の財源は過渡的であり、将来は独自の財政基盤を持つようにする考えだ」など述べ、挨拶に代えた。

佐久間正則氏

会合では、佐久間氏を議長に選出、次のとおり議事を進めた。まず「地区協議会」に関する規程について森氏が説明、北海道・東北地区での協議会の構成員（定数十四名）を確認する必要があるが、北海道協が欠席していることなどから、各協会の代表者以外の一名については四月中にも決めることになった。

ただ地区協議会の正副会長人事については、一昨年の合同会議で選出していることもあり、再任する形で次のとおり選任した。会長＝佐久間正則氏、副会長＝田中亀雄氏（北海道協）、松田修氏（山形県協）。

地区協議会の事業として「技術研修会」が議題にあり、羽生勲氏（宮城県協）が「ロケ現場の者同士が交流できる場として実施したい」と提案。AOUの梅原会長は「AOUで研修委員会の設置を予定しており、同委員会の第一回活動を当地で実現できればうれしい」と述べた。この件については松田氏を実行委員長に選任し、具体化を進めることになった。なお東北地区での「指導員養成講座」開催は今年行なわないことが了承された。

韓国ロッテワールドへの研修旅行を宮城県協が六月ごろ実施する予定になっており、参加希望者を募った。

議題にあった「AOU秋の臨時総会」は総会ではなく懇親会などを兼ねた会合とすることで了承し、十一月ごろ開催、宮城県協が担当することが了承された。

再び地区協議会の議題となり、事務局を宮城県協内に置く、各道県協の会長で実行委員会を作り今後の運営、活動について検討する——の二点が承認された。梅原氏は、地区協議会の活動に財政的補助（十—二十万円程度）を行なう予定があると説明している。

会議終了後、特別講演としてタイトーの大植正道専務が「アミューズメント業界の展望」と題する講演を行なった。その後は懇親会が開かれた。

写真はＡＯＵ「北海道・東北地区協議会」の初会合にて、上は記念写真。下は大植氏の特別講演のもよう（会議と同じ会場）

AM業界の展望

タイトー大植専務が特別講演

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）の大植正道専務は、四月十八日に仙台・作並温泉で開かれたAOUの「北海道・東北地区協議会」の初会合で、「アミューズメント業界の展望」と題する特別講演を行なった。その要旨は次のとおり。

——「AM業界は今フォローの風が吹いているが明日はどうなるのかという不安や心配が多い。予想は短期では当て難いが、長期ではだいたい当たる。仕事のポイントは長期見とおしを頭に入れて、短期戦略でとらえていくことにある。タイトーでは中期の三—五年計画に立ってバランスシートを作り、次第に整備していくようにしている」

「今、四回目の情報革命の時代と言われている。人間が言葉を話した一回目、文字を作った二回目、印刷機が発明された三回目に続いて、四回目は通信とコンピューターが結びつき、世界がひとつになろうとしている。一方、我々は若い人と同じ世界に浸っているが、若い人のようなユーモア遊びを持っていない。タイトーの今年の新入社員（二百四人）の話で気付いたことだが、夜の十二時、一時に活動する夜行性が強く、若い人に合わせようとすると夜行性にならざるをえない。また、これからは女性（とくに既婚の）の職場進出が盛んになる（総就業人口の三〇％になる）と見られている。若い女性は男性より遊びが上手であり、女性にテーマを与え企画させるといいものが出来るのではないかと思う」

「タイトーではゲーム、ゲームセンターという言葉は禁句で、AMステーション、AMストアとした場合どのようなイメージが湧くか、イメージから内容を変えていくようにしている。行動を考動、労働を朗働と考えさせるなどしている。うちのロケーションと呼ばず、プレイランド、プレイ場と呼べば客の立場で考えることができる。一方、製品の開発には一年ぐらいかかる。今はやっているものを作っても一年後にどうなるか分からない。『WGP』の開発では今はやっているものはなにか調べ、冒険イメージ、体験、体感イメージという共通性をとり出し、オートバイにしようということになった」

「カラオケ市場は今後買い替え需要が中心になると考えられていたが、飲み屋の脇役から変わると考え、AV事業部を開設したら、その直後にカラオケボックスがブームになった。成熟と見られていたのが未成熟となる可能性はデメットがメリットになるときだ。固定観念では分からない意外性がある。タイトーにはインベーダーブーム当時の二、三十坪の小規模店があるが、これを捨てずに強くするにはどうしたらいいか、についてヒントになればと思う」

「プレイヤーは物を買うように満足感、優越感、存在感を買うようになっている。AMというイメージの中から飛躍、発展させることが業界の発展につながる。チャンスとタイミングを大事にしたい。二十一世紀はAM業界も一兆円規模になるだろうが、業界人がその恩恵を享受できなければ何もならない」

大植氏は以上のほかタイトーの特約店システムに関する質問に対し、「きちんとした価格、流れの中で製品を扱っていただくためのもので、できるだけ特約店に集約していきたい。大型、新規指向の製品はタイトーが扱う。特約店が九社でいいかを含め、試行段階だ」と答えている。

郊外型、複合レジャー型など

セガ社、大型店に積極

「アミューズ21」含め四月中に三店開設

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では郊外型の大きなゲーム場展開を本格化しており、三月から五月にかけて四店舗をオープン、今年中に少なくとも十五の大型店を開設していく。

同社では八八年三月に複合SC「長浜楽市」（滋賀県）に六百五十平方メートルのロケを開設、七月に郊外複合レジャー施設「ジョイスクエア・インハマハッ」開設に参加した。さらに八九年にはイトーヨーカ堂の帯広店（北海道）、郡山店（福島県）、豊橋店（愛知県）の三店に「セガ・ワールド」を開設、それぞれテーマに基づきレイアウトした。

こうした店づくりへの期待は大きく、今年四月二十二日にオープンした「スペースワールド」（北九州市）でも「アミューズ21」を開設、テーマに沿ったデザインとなった。

「アミューズ21」以外に同社が三—五月に開設したロケーションのあらましは次のとおり。

①「ゴールドタワー」（香川県）内の「キッドパラ」、「スターベース」（計七百平方メートル）を三月二十一日オープン。積木と宇宙基地が各テーマ。

②複合レジャー施設「オーツーパーク」（千葉市）に四月二十六日、「セガワールド」をオープン。九百四十平方メートルで、音楽をテーマにしている。

③大規模SC「アルパーク」（広島市）に、「ファンタジースクエア」と「ラック50S」（計千三百五十平方メートル）を四月二十七日オープン。それぞれサンフランシスコの街並み、五〇年代の幸運をテーマにしたもの。

④郊外型の「ハイテクセガ」を五月二十六日、愛知県豊田市深田にオープン。六百六十平方メートル。

また七月二十日には、「天保山マーケットプレス」（大阪市港区）に、「シネセット・セガ・プレジャーアイランド」（仮称）を開設予定している。

これらはいずれもロケ地経営企業との提携によるもので、「オーツー」の場合は東洋酸素と、また「アルパーク」内では広島西部開発と提携しており、提携パターンはさまざま。同社ではこうした郊外型、複合レジャー型施設に積極的に進出するとしている。

写真は「オーツーパーク」内のロケオープンで、上はテープカット

三重県協、定期総会

組織強化が目標

支部作りなど今後検討

松本静雄会長

三重県アミューズメントオペレーター協会（事務局度会郡、松本静雄会長、会員二十三社）では四月十六日、津市の「しまざき苑」で第五回定期総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には十五社が出席。松本会長が挨拶した後、来ひんとして県警防犯部の水谷参事官と米川係長から、八号営業の組織化について、またAOUの梅原靖三会長からAOU法人化と同協会の組織拡大などについて、それぞれ話があった。また同協会顧問の藤田幸英県会議員からも、挨拶があった。

平成元年度活動報告案および収支決算案、平成二年度活動方針案ならびに予算案がいずれも異議なく承認された。うち活動方針案については、組織の拡大強化を最重点目標としており、県警の協力を得て所轄警察署単位に支部を設置していくことを検討することになっている。

このほかAOU理事候補として鈴木光紀副会長を推薦すること、親睦旅行として韓国「ロッテワールド」視察を六月五—八日に実施することなどが決まった。

総会終了後は懇親会が開かれ、これには総会に出席した来ひん三氏のほか、県警防犯部の吉沢部長、水谷参事官、大西調査官、村田主任が異動による新任挨拶を兼ねて出席した。

鹿児島県協、定期総会

広報活動を強化

景品について県警から講演

政須美夫会長

鹿児島県健全娯楽業協会（事務局鹿児島市、政須美夫会長、会員十七社）では四月二十五日、鹿児島市内のホテルニューカゴシマで第七回定期総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認。また総会終了後は県警防犯課から講師を招いて講演会が行なわれた。

同総会には委任一社を含む十一社が出席。政会長が挨拶した後、同会長を議長として議案審議が進められた。

平成元年度事業活動報告案および決算案、平成二年度事業活動方針案ならびに予算案はいずれも異議なく承認された。うち活動方針案については「AM施設営業が発展するには、青少年健全育成、遵法精神を心がけ、安心して楽しく遊べる健全なゲーム機設置営業を推進しなければならない。そのために当協会は次の計画を推進する」として、①AM施設の運営指導＝正しい知識と認識を深めるとともに遵法精神を高める、②健全営業活動の推進＝違法業者の排除、③広報啓蒙活動の推進＝会員への的確な情報伝達、④会員相互の親睦と研修—の四項目を挙げている。

広報活動の強化を図るため、現在正会員だけで組織している広報委員会（城崎義郎委員長）の委員に、準会員部会の萩原潤一部会長と池田弘道、山之口金重両副会長の三氏を加えることになった。

現在欠員となっている監事に、茶薗篤氏（㈲ライフ企画）が選任された。

営業時間の制限を遵守することを示した印刷物（一枚五百円）を作成、会員の各店に掲示することになった。

総会終了後に開かれた講演会は、県警防犯課の川崎係長が講師となって「八号営業はなぜ賞品を提供できないか」と題し、約四十分間にわたる説明があった。これには準会員も含め四十五名が出席した。

事業本部の昇格含む セガ社が機構改革を

5月1日付で実施、異動も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は五月一日付で、業務用販売とコンシューマー両部門内の事業部を事業本部にするなどの機構改革とこれに伴なう異動を実施した。異動内容は次のとおり。

〔コンシューマ統括本部〕海外コンシューマ事業本部長（コンシューマ事業本部副本部長）八木国勝氏、HE事業本部長（HE事業部長代理）鎌田繁雄氏、宣伝担当（同本部付）松本成明氏、コンシューマーマーケティング部長（社長室付）下里尚利氏。

〔アミューズメント機器統括本部〕国内販売事業本部長（同事業部長代理）宇賀田俊久氏、アミューズメント機器製造本部副本部長（同副本部長代理）遊佐勉氏。

〔AM施設統括本部〕東日本営業事業部長（同部長代行）船越肇氏、西日本営業事業部長（同部長代行）田副康夫氏。

〔企画本部〕企画本部長（研究開発本部企画統括部長代行）田中信之氏。

〔資材本部〕資材本部長（調達物流本部長）桑崎茂氏。

鈴木実氏が出向

タイトー米国子会社へ

海外部門は大植専務が兼任

㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）は四月二十八日付で、鈴木実海外事業本部長を米国子会社のタイトー・アメリカ社（本社シカゴ郊外、ウィリアム・モズレー会長）の社長として派遣した。これによる役員異動は次のとおり。

兼海外事業本部長、代表取締役専務＝大植正道氏。タイトー・アメリカ社社長（海外事業本部長）取締役＝鈴木実氏。

なおタイトー・アメリカ社の前社長、ジョー・ディロン氏は四月下旬に退任している（本号「海外の話題」参照）。

矢野氏常務昇格

ホープ役員異動

新任取締役に小野良文氏

㈱ホープ（本社工場川崎、小野定良社長）では四月二十八日の定時株主総会と取締役会を経て、矢野徳蔵本部長の常務昇格と、小野良文部長の取締役新任を行なった。異動内容は次のとおり。

常務（取締役）レジャー事業本部長＝矢野徳蔵氏。取締役 レジャー事業本部製造部長＝小野良文氏。

なお異動のない他の取締役は代表取締役の小野社長のほか、外川清次専務兼管理本部長、小野喜美子氏、小野一信氏。監査役は小野浩助氏となっている。

最新5種を収録

カプコンのゲーム音楽

サイトロンからCD2枚組とCT

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）の業務用TVゲーム機五機種のゲームミュージックを収録したアルバム「ファイナルファイト－GSM・CAPCOM3」が、ポニーキャニオンからサイトロンレーベルの"GSMシリーズ"として、五月二十一日発売となった。

これはカプコンのミュージックバンド「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」による第三弾のアルバムとなるもの。収録曲は標題曲、「戦場の狼II」「1941」「カプコンワールド」「ハテナ?の大冒険」とカプコンの最新作をまとめており、それぞれオリジナルとアレンジバージョンにより、計百四十分間のアルバムとなっている。解説書、楽譜、「ファイナルファイト」のキャラクターピンナップ付きでCD（二枚組）、CTとも三千五百円。

「ファイナルファイト－GSM・CAPCOM3」

メカトロ新教材

技術をシステムで学ぶ

振興財団が開発、ナムコが発売

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）では、メカトロニクス技術を体系的に学べる新教材「メカトロマスターシリーズ」を五月一日から発売した。

これは㈶ニューテクノロジー振興財団（本部東京、中村雅哉理事長）のメカトロニクス技術委員会（吉川弘之委員長・東大工学部長）が企画開発したもので、メカトロニクスの実習教材とテキストで構成されている。

「同シリーズ」は昨年三月、神奈川県の川崎市立川崎工業高校が試験的に導入しており、今年二月に職業訓練大学校にも導入されたことから、ナムコでは全国の教育現場を対象に発売に踏みきることになった。

「同シリーズ」はメカトロニクス技術をシステムとして学習できるのが特徴で、「メカトロ入門セット」、「ステッピングモータ制御標準セット」など十三コースを用意しており、各パソコンに対応できるよう配慮している。発売元は港区新橋にある同社・企画事業室。

事務所移転

㈱アポロン、㈱アポロン販売（旧・アポロン音楽工業㈱、アポロン販売㈱）＝東京都新宿区余丁町三番八号、☎五三七九－三五〇〇、三五六〇。

森田事務所＝東京都千代田区紀尾井町、ホテルニューオータニ新館十階三〇二四号室、☎二三四－二五二〇、森田寛正会長。

メディア商事㈱＝大阪府東大阪市今米二番二号、☎（〇七二九）六四－〇七一七、柏信行社長。

論潮　著作権の表示

TVゲームの著作権についてはコンピューター・プログラムの著作権とは別に映画の（視聴覚）著作権があり、これらはいずれも法的保護の対象になる——というのがすでに日本でも米国でも判例で確定している。そういう背景があるからこそ、TVゲームは業務用であれ家庭用であれ、著作権に関する権利表示が行なわれるのが一般的となっているが、ときおりまったくこういう慣習を無視するものが現われ私たちを惑わせる。

とくにライセンスものと呼ばれるTVゲームについては、だれからだれにライセンスが与えられたのかを明らかにする必要があり、通常こういうライセンス関係は画面内だけでなく広告やカタログにも明示される。明示されないのは、なんらかの事情があるものと推測するしかない。例えばライセンスは得ているが、事情があって表示できない場合などが考えられる。

しかし、ひるがえって眺めてみると、ライセンスを得ていない、つまり無断コピー品の場合でもそういう表示は行なわれないわけだから、無表示のTVゲームはやはり正規のTVゲームかどうか疑わしいことになる。そういうTVゲームが横行すれば、かつての混乱を再び味わうことになりかねないと懸念される。

それはどのTVゲームであるとかは、ここで指摘すべきでないだろう。ディストリビューターやオペレーターが、こういう点についても十分な注意を払えばそれで済むことである。実際の画面やマニュアルにそういったライセンス関係が明示されないTVゲームを売ったり、営業使用したりすることによって、もしそれが著作権侵害に当たることになるTVゲームであるならば、それはそのディストリビューターやオペレーターにも責任が及ぶこともあり得る、というだけの話である。

もっとも、わざとメーカー名を明さないギャンブル用のTVゲームについては論外で、かれらには法的保護はなじまないと思われるが、どうか。

「花の万博」の遊園地 "遊びの交差点"テーマ「マジカルクロス」盛況

欧州の移動遊園地がモデルの「キルメスゾーン」と スリルライド中心の「パークゾーン」に区分し展開

上の写真は「マジカルクロス」内"キルメスゾーン"の一部のようす。池の向こうにはパビリオンが建ち並んでいる

「花博」（大阪・鶴見緑地）は四月一日開幕以降、当初は客足が少し鈍っていたが、ゴールデンウィークに入って一日二十万人以上を数えるほど急増し、以後連日十万人前後の入場者で大変な賑わいを見せており、とくに遊園地部分の「マジカルクロス」では、主な遊園施設に長蛇の列が絶えず続き、盛況ぶりを示している（「マジカルクロス」の概要については本紙第378号および前号参照）。

「マジカルクロス」は花博会場の北西部分、約十万平方㍍に設けられ、欧州の移動遊園地をモデルにした「キルメスゾーン」とスリルライド中心の「パークゾーン」とに、"マジカルロード"によって大きく二分され、さらに二つのゾーンを"パークロード"が貫くという形になっている。運営主体のマジカルクロス運営事業共同企業体（阪急電鉄、泉陽興業、京阪電気鉄道の三社で構成）では、「世界の遊びの交差点（マジカルクロス）」をテーマとして「ヨーロピアンムードとアメリカンムードがマジカルにクロスした不思議な遊びの世界を演出」することを狙ったとしている。

「キルメスゾーン」には欧州製遊園施設を中心に二つの大きなビアホール、フランス風カフェ、欧州ムードの"トレーラーショップ"などが設けられ、欧州製遊園施設にはそれぞれ西独から招いた若い女性の"ショーマン"（計二十二人）が付き、日本語と独語の軽妙な語りでアピールするなど、雰囲気を盛り上げている。また「パークゾーン」には、日本製の新機種を中心に、海外製で国内初登場のものを多く設置。いずれの施設も多数のイルミネーションで飾られており、夜間の来場者の目を楽しませている。

写真上と右は巨大な円盤が1本のアームによって50mの高さまで持ち上げられる観覧施設「フライングガーデン」のようす

上の写真は「風神雷神」のようす。立ち乗り式と座席式が2種類のコースを疾走する

左の写真は「クレージーダック」。カッパを着て水しぶきを防ぐ。同機の後方は「セサミプレイス」

初公開の遊園施設が7種

「マジカルクロス」のAM施設については、遊園施設が二十九機種、カーニバルゲームが十一機種、そしてアーケードゲーム場に約百八十台のゲーム機が設置されている。各機械の運営はマジカルクロス運営事業共同企業体が十数社に委託する形をとっている。そして委託運営業者は一社あるいは数社で一つの機械を運営しているところや、施設の一部をさらに他の下請業者に委託しているものもあり、同園のAM施設の運営に関わっている業者は全部を合わせると四十社近くにもなる。これはある業者によると「高額な出展（参加）料の負担を少しでも軽くする」ためと「花博への参加によるPR効果を狙う業者が多かった」ことによるものとしており、「赤字は覚悟の上で、PR面だけが参加のメリット」と言う業者もいる。

遊園施設については二十九機種中十八機種が西欧製、十一機種が日本製となっており、うち十機種が国内初登場のもの。また国内初のうち七機種は日本のメーカー開発による初公開機種（グレードアップ版も含む）であり、これは世界初となる。その初公開七機種の内容は次のとおり。

上の写真は内部の映像と動きを楽しむ「コスモクルーザー」の乗物、下はダークライド式ガンゲーム施設「スペースシューティング」

2人乗りゴンドラが大小に回転しながら上昇する「コンドル」

右の写真は上下とも「ギャラクシアン3」。全周映像に出現する敵機を備え付けのビーム砲で次々と撃破していくシューティング施設で、座席は映像に合わせて揺れ動く

「ギャラクシアン3」‖ナムコ開発、運営。直径十二㍍の円筒状建物の中心部に、二十八の座席を円形に並べた"宇宙船"があり、壁面全周三百六十度に映し出される映像（高さ五㍍）を見ながら乗客は座席に備え付けのビーム砲で敵機を撃破していく。手前にはエネルギーやランク表示の小型TVモニターを設置。宇宙船は油圧シリンダにより、映像に合わせ上下動と小さな旋回を行なう。映像は百二十インチビデオプロジェクター十六台、32ビットCPUを使用。プレイ時間約四分。利用料金五百円。なおナムコではこの施設を"アクティブシミュレーター"と呼び、今後遊園地などへの販売とともに同社の大型SCロケの核施設とするべく検討中とのこと。

「ドルアーガの塔」‖ナムコがゲームシステム、トーゴがライドシステムを開発、アカツキ工芸が演出面、エヌ・アンド・ティが全体プロデュースを担当、ナムコ運営。同名TVゲーム機をテーマとしたダークライド式シューティング施設で「ゾーラ」のグレードアップ版。施設の総面積は約七百平方㍍。高さ約二十㍍の"塔"がそびえ、最上部には同社空気膜ロボット「バボット」を応用した怪獣が乗っており、人目を引く。四人乗りのライド（計十一台）が次々とレール上（全長百十二㍍）を進み、周囲の標的を光線銃で狙撃していくが、途中で一定数の敵を倒さないとコースが分岐し、早く出口へ進むことになる。所要時間約二分半。利用料金六百円。

ダークライド式シューティング施設がもう一つある。泉陽開発、運営による「スペースシューティング」で、これは面積約七百三十平方㍍の建物内に岩場や未来都市などを設け、その間を四人乗りライド（計二十台）がレール上を走行するもので、乗客は動くエイリアン（ロボット）の標的を狙い光線銃を発射。最後に四人の結果をまとめた一台分の集計得点が表示される。カラー光線やスモークなどによる演出がある。利用料金五百円。

上の写真は「ステルスボンバー」でレバーで乗物を回転させTV画面にアニメで示される前方の乗物を撃破するTVゲームを加味。下は「ギャラクティカ」

上の写真はダークライド式シューティング施設「ドルアーガの塔」の標的と4人乗りの乗物。命中率によりレールの分岐点でコースが変わる

「コスモクルーザー」‖同。これもレール上を進むダークライド式だが、中から外部が見えない乗物（四人乗り）で、内部前面のTVモニターに映し出されるCG映像を見ながら、乗物の動きを楽しむというもの。利用料金五百円。

「ステルスボンバー」‖豊永産業開発、運営。中央から伸びた十六本のアーム先端に宇宙船の乗物（二人乗り）が取付けられ、全体が上昇、回転するものだが、TV画面によるシューティングの要素を加味。乗客は操縦桿で宇宙船を上下動、百八十度回転させることができ、それに合わせ画面がスクロールし、前方の数機の宇宙船がアニメで映し出される。発射ボタンでTVゲーム同様に敵機を狙撃すると、その宇宙船が急降下する。同機はザンペルラ社「ビデオテレコンバット」に比べると、映像と乗物の運動がよりリアルに仕上がっている。利用料金四百円。

「風神雷神」‖トーゴの「立乗りコースター」と座席式コースターを組合わせ、一つのホームで乗降できるようにしたもので、同社では「ダブルレーシングコースター」と呼んでいる。泉陽が企画、デザインを担当し運営。それぞれコース全長六百八十㍍で定員九十六人。利用料金六百円。

「メルヘンアドベンチャー」‖タスコ製、MSC花博共同企業体が運営。メロンを中心にバナナとブドウをあしらったエアーアクション遊具。利用料金三百円。

なお同MSCはJREを代表としてJAPEA会員の泉陽、三和鉄工、加藤工業、ファンハウス、泉陽機工、小宮スポーツセンター、日本娯楽機、真砂工業、朝日科学模型遊園、大阪娯楽機、久竹娯楽、豊永産業、三精輸送機、渋川商店、トーゴ、明昌特殊産業、岡本製作所、タスコ、日邦産業の計二十社で構成している。

海外製で日本初登場の遊園施設は三機種で、次のとおり。

「フライングガーデン」‖スイス・インタミン社製、川鉄商事が輸入、設

水平から垂直へと高速回転する「レッドストーム」（写真左側）と36台の6人乗りゴンドラが回る高さ50mの大観覧車「フラワークロック」（時計付き）

フライングカーペット「レインボー」

宙返り絶叫マシン「ルーピングスターシップ」

回転しながら上昇し、さらに斜めに回る「ウェーブスインガー」

乗物と全体が異なる回転をしながら傾斜していく「フリッパー」

2層式で豪華な装飾が施された定員68名の「メリーゴーランド」

置。KCアミューズメント（川鉄商事の子会社）と東急エージェンシーが運営。約四十メートルの横たわった一本のアーム先端に、直径十六・四メートルの円形乗物（定員百人）が取り付けられ、乗物は水平のままアームが垂直近く（最大八十一度）まで起き上がり（最高部高さ四十九メートル）、乗物が数回回転した後、地上に戻るという観覧施設。所要時間約四分。利用料金六百円。

「クレージーダック」＝同、KCアミューズメントと阪急電鉄が運営。急流滑りだが、水路（全長四百十メートル）の幅に太いところと細いところがあり、水路を横切るような人工水流や波を作り、実際に川下りをしているようなリアル感がある。水しぶきがかなりかかるので、ビニールのかっぱを着用。ボートは円形で、九人が輪になって内側を向いて座る。利用料金六百円。

「ギャラクティカ」＝イタリア・ソリアニ社製、伊藤忠産機を通じて泉陽が導入、設置運営。中心部から斜め上に伸びた二十本のアームとアームの間に、二人乗りの乗物が短い二本のアームで吊り下げられ、全体が高速回転するとともに乗物が遠心力で外側で振り出される。利用料金四百円。

以上のほか遊園施設は次のとおり。「メリーゴーランド」＝イタリア・ベルタゾーン社製、京阪琵琶湖観光事業運営。二層式でバロック調のデザイン。定員六十八名。「エレクトリックレースウェイ」＝同、岡本製作所運営。定員十四人。「コンドル」＝西独フス社製、明昌運営。定員五十六名。「レインボー」＝同。定員三十六名。「ブレイクダンス」＝同、泉陽運営。定員三十二名。「コーゲンファルト」＝西独マック社製、同。定員三十二名。「シーストームバーン」＝同、京阪交通社運営。定員四十名。「ウェーブスインガー」＝西独ジーラー社製、岡本製作所運営。定員四十八名。「ルーピングスターシップ」＝スイス・インタミン社製、タップス運営。「サーキット2000」＝フランス・イデロワジール社製、MSC共同企業体運営。定員四十四名。

以上十機種はすべて伊藤忠産機を通じて導入。

「フリッパー」＝西独フス社製、ミゼッティが導入、設置、京阪琵琶湖観光事業運営。定員四十八名。「ツェッペリン」＝イタリア・ザンペルラ社製、泉陽運営。定員六

上の写真は果物を組合わせたデザインのエアーアクション遊具「メルヘンアドベンチャー」、下は「コーゲンファルト」

上の写真は床面集電方式のゴーカート「エレクトリックレースウェイ」、下は踊るように回転する「ブレイクダンス」

「マジカルクロス」配置図

十四名。「フラワークロック」＝泉陽開発、運営。高さ五十メートル、定員二百十六名の大観覧車。「レッドストーム」（エンタープライズ）＝同。定員八十名。「スイング＆スイング」＝同。定員四十名。「セサミプレイス」＝大陽工業と大阪テントが共同開発、運営。〝セサミストリート〟をテーマとした大規模なアスレチック施設。「スパークスキャン」（ダイナミック・モーション・シミュレーター）＝米国ショースキャンフィルム社/スイス・インタミン社製、イマジンジャパン導入設置、泉陽運営。

レール走行式乗物機が二機種ある。いずれもMSC共同企業体運営で、イタリア・ザンペルラ社製「コンボイ」と朝日エンジニアリング製「アニメのれるランド」。なお小型の定置式乗物機は設置されていない。

ナムコが新カーニバル機

アーケードゲーム機については、ゲーム場「サイバーステーション」とカーニバルゲーム十一種類が設置されている（メダルゲーム機はない）。

「サイバーステーション」にはTVゲーム機を中心に約百八十台が設置されている。運営はナムコだが、うち十七台をセガ社、十六台をタイトー、五十台を大阪AMOP協会（OAO）にそれぞれ委託。さらにOAOではSNKとカプコンにそれぞれ二十五台ずつ委託している。ゲーム料金は一回百円または二百円。なおSNKは「NEO・GEO」のみに絞り〝レンタルシステム（家庭用）〟も六台、一回百円で十五分間のタイマー制で設置。

カーニバルゲームは「ダウンタウン」として十一機種設置され、すべてナムコが運営。うち五機種は同社開発の新製品で、ドミノ倒しを応用し最後部で動く魔女を倒す「ティップダウン」、無数のコップの上にボールを転がす「カップボール」、フライパンに目玉焼を投げる「ハリーアップシェフ」、ピンの口に栓をする「ポンキャップ」、サルを投げて金網に引っかける「ラッキーモンキー」。このほかデザインを変えた「ワニワニパニック」、伊藤忠産機を通じて導入した海外製「スキーボール」「ケンタッキーダービー」「ディップボウラー」「フロッグボグ」「カンアレー」。

「マジカルクロス」以外では、会場内の輸送施設がある。

「アドベンチャークルーズ」（ウォーターライド）＝三精輸送機製、ジャスコ運営。全長約二千メートルの高架式水路を進む。同機は開幕当初に事故を起こして以降、再開されていない。「フラワーキャビン」（ロープウェー）＝安全策道と日本ケーブルが製造、この二社と泉陽、明昌、電通の五社による共同企業体が運営。全長七百メートル。同機も事故で二回運転停止したが、現在は稼働中。「パノラマライナー」（モノレール）＝三菱重工業製、川鉄商事、清水建設、古川電工の三社共同企業体運営。全長約千百メートル。「SL義経」＝西日本旅客鉄道製作、運営。全長約六百メートル。実物を整備し復元。

またパビリオン内の輸送施設（ダークライド方式）として、トーゴが「JT館」と「いんなあとりっぷ館」のものを、三精輸送機が「電気館」のものを製造している。

このほか会場までの交通機関として、日本初のリニアモーター地下鉄が三月二十日開業。これは高速で走る浮上式リニアではなく、最高時速七十キロメートルの車輪式。

なおパビリオンは三十二館あり、過半数が立体映像やハイビジョン、CGなどによるマルチ映像を採用している。

ハンマーでパックを叩きカードをドミノ倒し式に上方へ倒し魔女に当てる「ティップダウン」（上）、大きな栓を投げピンの口に入れる「ポンキャップ」

アーケードゲーム場「サイバーステーション」にて。TVゲーム機中心に182台を設置

定員64名の「ツェッペリン」（上）と下は全長60mのレール上を車や汽車をデザインした乗物が走る「アニメのれるランド」

起伏のある円形コースを回転する「シーストームバーン」（上）、下は全長30mのレール上を走行する「コンボイ」のようす

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析、今後の見通しなどについて、八九年（平成元年）の調査結果をまとめた「レジャー白書90」が、㈶余暇開発センター（事務局東京、佐橋滋理事長）から四月二十五日発表された。それによると、余暇市場の規模は今後十年間年平均八%の伸びをたどり、二〇〇〇年には百五十兆円に近づく。またゲーム場分野では八八年以降再び増加、遊園地分野は順調に拡大していることが明らかになった。ここではＡＭ業界関係に絞って、同白書の内容をまとめてみた。

次第に回復　遊園地好調

調べ「レジャー白書」発表

「レジャー白書」は七七年（昭和五十二年）以来、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表しているもので、今回が十四回目。余暇活動について、同白書では①スポーツ（二十七種目）、②趣味・創作(三十種目)、③娯楽（二十種目）、④観光・行楽（十二種目）の四部門八十九種に分類しており、きめ細かい調査を行なっている。うちゲーム場関係は娯楽部門の中の「ゲームセンター・ゲームコーナー」、遊園地関係は観光・行楽部門の中の「遊園地」に掲げられている。

余暇市場全体については、八九年の市場規模は六十三兆四千五百四十億円（前年五十八兆六千七百九十億円）となり、前年比八・一%の着実な伸びを示した。

八九年の国民総支出(名目）は三百九十一億二千九百九十億円(前年比六・五%増）で、余暇市場はその一六・二%（前年一六・一%）を占める。また民間最終消費支出（名目）の二百二十兆三千二百四十億円（前年比五・二%増）に対しては、その二八・八%(前年二七・三%）を占めるほど国民生活に重要なものとなっている。

余暇活動への参加動向については、「参加人口」の最も多いのが「外食(日常的なものを除く）」で六千三百五十万人。二位は「国内観光旅行（避暑、避寒、温泉など）」の五千八百七十万人、三位は「ドライブ」の五千八百七十万人。今回は二位と三位が入れ替った。「遊園地」は四千万人で七位（八七年も七位、八八年は九位）と戻した。

同白書は、「国民の余暇活動への参加水準は年々高まってきている」として、とくにスポーツや観光・行楽部門のように「まとまった時間を要する活動への参加が増えてきた」としている。なお「テレビゲーム（家庭での）」はこれまで上位二十位以内にとどまっていたが入らず、このことから「人々の余暇活動が屋内から戸外中心に移行していることを示す」と分析している。

施設の大型化、イメージアップ、女性客で需要増

ゲーム場の市場についてこれまでの推移（**左下のグラフ参照**）を見ると、八四年まで堅調に伸びてきたのが、八五年の新風営法施行でダウンした後、八八年で回復に転じてきている。その結果八九年は前年比一五・二%増の二千九百六十億円となったが、八四年の三千五百二十億円までには回復していない。

同白書では、「ゲームセンター・ゲームコーナーは、施設数は減少しているものの、売上げは対前年比一五・二%と大きく伸びている。これは施設の大型化が一段と進んだことが影響しており、その結果立地条件の悪い小型店は淘汰されつつある。また、集客効果を狙ってショッピングセンターに併設されたゲームセンター・ゲームコーナーのオープンが増加している。ファミコンの普及などによってゲームに対する社会的な認知が高まったこと、大型店やショッピングセンター併設店などが明るく健康的な雰囲気になってきたことから、ゲームセンターは明るいイメージに変化してきており、それによってカップルなどの利用客が増大している」と分析しており、今後の伸びが期待されている。

一方、ゲーム場への参加動向を見ると、参加人口は千三百七十万人（前年千二百十万人）、年一回以上参加した人の割合を示す「参加率」は一三・七%（一二・二%）、年間平均活動回数は十三・〇回（十二・四回）と、いずれも増加した。またゲーム場で使う費用は一回当たり七百五十円（七百円）、年間九千八百円（八千七百円）となっている。

参加人口を男女別、年代別に見たのが「性・年代別余暇活動参加率」(**次ページのグラフ参照**)で、男女別では男二に対して女一の割合で、いずれも前年より増加した。とくに十代、二十代の女性の参加が増加しており、ヌイグルミの景品とりが人気を集めたことをうかがわせる。

以上に関連して同白書は、「ゲーム関係では家庭でのテレビゲームの参加率が前年の落ち込みを若干回復し、街の中のゲームセンターは参加率・年間平均活動回数とも上向いているが、新風営法施行以前の水準までには回復していない」と述べている。

家庭用ＴＶ

一方、家庭用ＴＶゲームの市場規模は八九年に三千三百九十億円（前年三千九十億円）となり、やや回復した。これについて同白書は次のように分析している。

―「テレビゲーム・ゲームソフト市場も前年から九・七%伸びた。平成元年末までの累計販売台数は、ファミコン約千四百六十万台、ＰＣエンジン約百五十万台、メガドライブ約六十万台である。ファミコンについては、平成二年秋にファミコンの後継機種スーパーファミコンが発表予定であるため、現在の売上げの伸びはやや鈍っている。また携帯用ゲームボーイは大人気で、ファミコン以上のペースで急激に売れている。一方、ファミコンソフトは累計七百種類ほど出ており、現在までに約一億七千万本ほど出荷されている。価格は一個当たりのメモリー容量の上昇とともに、六千円前後まで上昇しており、超人気ソフト『ドラゴンクエストⅣ』は八千五百円で販売された。しかし、逆に人気のないソフトについては、千円前後の破格値で販売する例も見られた。かつてはどんなソフトも発売すれば最低二十―三十万本、良いものでは七十―八十万本は売れたが、今では二十万本も売れれば大ヒットと言われ、中には発注が二―三万本しかないソフトまで出てきている。今後もソフト内容の善し悪しが販売を大きく左右すると見られ、ゲームソフトは量から質への転換が進んでいる」

余暇市場の推移

億円	84	85	86	87	88	89年
ゲームセンター・ゲームコーナー	3,520	3,000	2,500	2,400	2,570	2,960
遊園地	2,580	2,630	2,750	2,870	3,140	3,640
家庭用ＴＶゲーム・ゲームソフト	2,110	2,670	3,750	2,840	3,090	3,390

ゲーム場市場　家庭用安定、

余暇開発センター

家庭用ＴＶゲーム分野の参加人口は二千二百五十万人（前年二千百六十万人）、参加率は二二・四%（二一・八%）、年間平均活動回数は三十・七回（三十五回）といずれも回復した。なお年間平均費用は九千八百円で、ゲーム場と同じ水準になっている。性・年代別の参加率は（グラフのとおりで）、中年以上の参加が増えているなど、興味深い傾向を示している。

遊園地分野

遊園地分野は毎年堅調な伸びを示しており、市場規模は前年比一五・九%増の三千六百四十億円となった。参加人口は四千万人、参加率三九・九%、年間平均活動回数三・四回、年間平均費用は一万五千三百円。性・年代別参加率では女性客が男性客を圧倒している。

同白書は「遊園地・レジャーランド市場」について、施設数は微増だが、計画中の施設は多いとして、地方博の影響で遊園地の入園客が微増にとどまったとしている。これは、同白書で地方博が国内旅行に含まれているため。同白書は、「東京ディズニーランドでは、昭和六十三年七月に開業した周辺の四軒のホテルが平成元年は本格稼動したことや、昭和六十四年十二月にＪＲ京葉線によって都心部と直接つながったことなどで、ますます人気を集めている。さらに、新規の体験型アトラクション、スターツアーズが導入されたこともあって、平成元年の入場者数は約千四百四十万人、売上高は千百五十九億円で、ともに対前年比約一〇%の伸びとなった」と述べている。

同白書に掲げられていない地方博は、「国内旅行」に含まれているが、地方博には遊園施設があるケースがほとんどで、近年地方博が多いこともありこの分を考慮した調査分析が待たれるところとなっている。

業界天気図では「快晴」へ　遊園地分野は「晴」へ向う

同白書で恒例となった「余暇関連産業・業界天気図」では、ゲーム場については百四ヵ所の事業所、遊園地については百九十六ヵ所から回答を得て、需要、売上げ、利益、収支バランスの四点についての変化をもとに、「業界天気図」をまとめた。

〝天気〟記号は◎が三〇―一〇〇%、○が一〇―二九%、⦶がマイナス五―九%で、パーセンテージの高いほど「快晴」の◎に近くなる。なおこの天気図でとりあげているのは十五業種で、家庭用ＴＶゲームは含まれていない。

八八年実績→八九年実績→九〇年見通しは、ゲーム場（娯楽機械オペレータ）では、需要が○↓◎↓◎、売上げが○↓◎↓◎、利益が○↓◎↓◎、収支バランスが○↓◎↓◎となり、「快晴」が続くとの予報。また、遊園地では需要が⦶↓○↓○、売上げが○↓○↓◎、利益が⦶↓○↓○、収支バランスが⦶↓⦶↓⦶となり、「晴」に向っている。

今回の白書では、特別レポートとして「一九九〇年代のレジャー」をとりあげている。それによると、完全週休二日制の実施率は八九年に六七・〇%となり、今後さらに休日が増えるとの見通しであるが、ゴールデンウィークなどの特定時期への集中をできるだけ分散させる必要がある、と指摘している。

また九〇年代ニューレジャーのキーワードは、「食」、「コミュニケーション」、「アウトドア」などとする分析、レジャー新人類と旧人類の傾向分析も行なっている。後者でゲーム場の参加率はレジャー新人類（四十歳前半まで）が旧人類を圧倒している例などが実証され、遊び上手なレジャー新人類が主役になると指摘している。

性・年代別余暇活動参加率の特徴（1989年）

%	全体	男女	10代	20	30	40	50	60以上
ゲームセンター・ゲームコーナー	13.7	18.2 / 9.2	57.9 / 27.6	35.8 / 20.6	20.8 / 10.8	9.8 / 2.7	4.6 / 1.0	1.9 / 1.7
家庭ＴＶゲーム	22.4	27.1 / 17.7	69.7 / 41.7	39.3 / 30.1	35.8 / 24.5	25.7 / 11.2	9.3 / 6.7	3.7 / 2.5
遊園地	39.9	37.3 / 42.6	42.8 / 69.5	48.2 / 67.2	58.1 / 64.5	36.7 / 26.8	18.1 / 19.5	20.4 / 16.4

レジャー白書の調査方法

毎年「余暇活動に関する調査」を行ない、国民の余暇活動への参加実態を時系列的に集計しているもので、1989年の調査は12月に実施された。

調査対象は全国の15歳以上の男女4,000人で、有効回収数は3,195（回収率79.9%）だが、自治省編「住民基本台帳に基づく全国人口動態表」により修正し、集計上の有効回収数は3,431となっている。

調査内容は89種目の余暇活動について、年間1回以上参加した人の割合（参加率）とその人口（参加率に89年12月現在の総務庁推計による15歳以上の人口10,028万人を掛け合わせて推計）、年間活動回数とその費用の平均、ある余暇への参加希望率など。また余暇市場（売上高の推計）は各種統計データや業界へのアンケート調査などをもとにまとめている。

SYSTEM 24 第7弾!!

SEGA®

ガードマン、番犬なんのその ノッポとデブのはちゃめちゃ泥棒!

ボナンザ ブラザース
BONANZA BROS.

▲お宝は、オレたちギャング兄弟が貰ったぜ!

コミカルな動き、ユニークな展開が楽しいニューゲーム!

コミカルな動き、ユニークな動きで活躍します。

ノッポとデブのギャング兄弟が、コミカルな動きで活躍します。
しかも、若い女性客やカップルにもアピールできる
CG調の新鮮なグラフィックを採用しています。

画面解像度に優れたシステム24に対応!

美しい画像で定評のシステム24に対応。
わくわくするようなゴキゲンなゲームサウンドとともに、
お店の活性化に最適なニューゲームです。

$「ボナンザ ブラザーズ」の特徴

- コミカルタッチなアクションとゲーム設定が、従来のシューティングゲームやアクションゲームでは飽き足りないファン層に強力にアピールします。
- キャラクターと背景のデザインにはCGを意識した新鮮なグラフィックを使用。若い女性客も気軽にチャレンジできる楽しい雰囲気の画面です。
- 水平解像度に優れたシステム24に対応。美しい画面とクリアなサウンドで、ホットなゲームコーナーをつくります。

■横画面、片側2プレイ ■コンパネ仕様:2ジョイスティック4ボタン

SEGA® 株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(743)7432(国内販売事業本部)
電話 03(743)7438(海外販売事業本部) 電話 03(743)7433(AM施設事業本部)
札幌支店 札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店 大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店 福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)

ハラハラ・ドキドキ・アクションパズル

ファミコン版"バルダーダッシュ"も、好評発売中!!

BOULDER DASH
バルダーダッシュTM

アクション・パズれ!!

考えていればいいってもんじゃない!
動き回ればいいってもんでもない!!
動きながら考えて、考えながら動き回ろう!
アクション・パズルの名作"バルダーダッシュ"が、
イメージを一新!
完全リメイク版で新登場!!

Published under license from FIRST STAR SOFTWARE, INC.
FIRST STAR SOFTWARE, INC.;BOULDER DASH, the audio visual program entitled BOULDER DASH as well as the name and likeness of ROCKFORD are registered trademarks of FIRST STAR SOFTWARE, INC.
Audio visual material copyright 1984, 1990. All rights reserved.
© 1990 DATA EAST CORP.

DECO データイースト株式会社
本　社:〒167 東京都杉並区上荻2-31-12 ☎(03) 392-4151
サービスセンター:〒260 千葉市新港219-6 ☎(0472)47-5725
大阪営業所:〒550 大阪市西区京町堀2-14-22 兼吉ビル ☎(06) 448-8601
福岡営業所:〒812 福岡市博多区博多駅東3-13-21 藤嶋ビル ☎(092)474-0120
DATA EAST USA,INC. : 1850 Little Orchard Street San Jose, California 95125, U.S.A.

Nichibutsu 日本物産株式会社

本　社 大阪市北区天神橋1丁目12番9号 ☎(06) 353-5211(代) FAX.(06)356-1531
ファミコン インフォメーション ☎(06) 351-3841
HEAD OFFICE 12-9, 1-chome, Tenjinbashi, Kita-ku, Osaka Japan TELEX 523-6891 NCBCOL J
東京事業所 東京都台東区元浅草3丁目3-10 元浅草リリエンハイム ☎(03) 847-4681(代) FAX.(03)847-4687

商品付属の専用テープ以外を「AV麻雀」のシステムで使用することは、著作権等の侵害になります。
「AV麻雀」には付属の専用テープを使用して下さい。
また、18歳未満の青少年への影響をご考慮のうえ、設置場所を設けて頂くようお願いいたします。

ジュークボックスのライセンス料

新方式を関係団体確立

新たにJKライセンスオフィスを開設

米国でジュークボックスのオペレーターは演奏されるレコードの著作権使用料を支払うのが当然とされており、その料金や支払い方法をめぐってこれまでさまざまな改善策が重ねられてきたが、このほど今後十年間有効な「ジュークボックス・ライセンス・スケジュール」がまとまり、発表された。

ジュークボックスの音楽著作権使用料については米国著作権法第百十六条に定められているが、米国が八九年三月一日にベルヌ条約に加入したことなどから、従来の「強制許諾」方式から「任意許諾」方式に変わることになり、関係機関が新しい支払い方法をめぐって十八ヵ月にわたって協議を続けてきた。

つまり全米AM機オペレーターの協会であるAMOA(アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション)が、ASCAP(アメリカ作曲・著作・出版者協会)、BMI(放送音楽会社)、SESACという三つの音楽著作権団体と交渉を重ねた結果、三月一日に合意し、同二十二日にニューヨークで共同記者発表した。

合意した内容は多岐に及ぶが、まずライセンス料は十九台以上だと従来より安くなることになり、また一年ごとに値下げされることになった。これらは九〇年一月一日に遡及的に実施されることになり、ジュークボックスのオペレーターに手続き用紙が配布されている。

九〇年のライセンス料は、一台目が年額(以下同じ)二百七十五ドル、二―十台目までは一台当たり五十五ドル、十一台目を超える分は一台当たり四十八ドル。従来の方式では一律一台当たり六十三ドルなので、十八台以下なら値上がりになるが、十九台以上なら値下げになる(十九台なら千二百二ドルで、従来の千百九十七ドルより安い)。

うち十一台以上についてのライセンス料は、九一年四十七ドル、九二年四十六ドル、九三年四十五ドルと毎年一ドルずつ下がり、その後は物価上昇率などと比較し、調整することになっている。

また実際に支払われた著作権使用料の納入実績に合わせて、毎年値下げするとの規定もある。さらに、ライセンス契約をしないオペレーターに対する法的手続きについての経過措置もある。

今回の合意に基づき、従来の支払い窓口である連邦著作権局に代わって、新たに「ジュークボックス・ライセンス・オフィス」(ニューヨーク)が設置され、同事務局がオペレーターに対しライセンス料支払いの手続きなどを行なうことになった。この事務局は今後四年間ASCAP内に設置され、その後四年間はBMIへ移る。

AMOAは一九四八年一月の設立(当時はMOA)以来、今年で四十二年になるが、設立当初から今日までジュークボックスの音楽使用料支払い問題はAMOAにとって最大の課題となってきた。従って今回の新しいルール作りは、AMOAにとって画期的な成果とされている。もっとも日本の業界関係者で、AMOAが設立以来百周年を迎えた(ジュークボックス出現から百周年の間違い)とか言っているようでは、今回の成果の意味はほとんど理解できない、と思われるが。

タイトー・アメリカ社

社長に鈴木実氏

ジョー・ディロン氏突然退任

鈴木実氏

米国のタイトー・アメリカ社(本社イリノイ州ウィーリング、ウィリアム・モズレー会長)で四月下旬、ジョー・ディロン社長が突然退任、コピー対策のピーター・オニール氏、広告担当のナンシー・グッドウィンさんも退社してしまった。

ジョー・ディロン氏は業界歴二十年以上のベテランで、八八年十月に社長に就任した。同氏は「今年はタイトーの上場計画で最重要な年である。東京の本社が成功した経営哲学と一致させようとしたが、経営哲学が違う」と、退社の理由を述べている。今後は、ディロン・アソシエーツとして大手メーカーのTVゲームの販売代理業を始める、としている。

タイトー・アメリカ社では四月二十八日付で、タイトー本社の鈴木実海外事業本部長が社長を引き継いだ、と五月四日付で発表した。同社では日米間の業務連絡を密にすることで、顧客サービスを改善させる人事としており、同社の経営陣強化になると説明している。

同社は鈴木実社長、鈴木義治副社長、リック・ロカティー販売部長のスタッフでマーケティングを一層強化する。

タイトーではまた、台湾に台北連絡事務所(台北市、岡本昌三所長)をこのほど開設した。これは台湾でのタイトー製品に関するマーケティングとメンテナンスなどを目的としたもの。現地では「太東股份有限公司」となり、法人格が与えられている。

タイム・ワーナー社が

遊園地経営参加

シックスフラッグス一部取得

米国メディアの最大手となったタイム・ワーナー社が、シックスフラッグスの遊園地チェーンの経営に乗り出し、注目されている。

情報によると、タイム・ワーナー社の子会社、タイム・ワーナー・エンタープライゼス社(ボブ・ピットマン社長)らはすでにシックスフラッグス遊園地の株式の一九・五%を一億九千五百万ドルで買い占めており、六月上旬にも手続きを終えるとのこと。シックスフラッグス遊園地はウェズレー・キャピタル社とシックスフラッグス社が所有しており、年間総入園者は一千七百万人、年間四億ドルの総売上げがある。

同遊園地チェーンには「シックスフラッグス・オーバー・テキサス」、「同・グレートアドベンチャー」、「同・オーバー・ミッドアメリカ」、「同・オーバー・ジョージア」、「マジックマウンテン」、「アストロワールド」などが含まれている。

なおバリー・マニュファクチュアリング社(本社シカゴ)は八二年一月から八七年五月まで、シックスフラッグス社自体を所有していた。

米国ウィリアムズ社の

スマッシュTV

32ビットの新タイプゲーム

米国ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社(本社シカゴ、ルイス・ニカストロ会長)から新タイプのTVゲーム機「スマッシュTV」がこのほど出荷と同時に披露された。

これは32ビットハードウェアを使用した、SF戦闘ゲームで、二人用。プレイヤーは二本の八方向レバーを操作し、共に怪物などを相手に闘い、武器などを確保することで次第に強くなる。同社では「スマッシュTV」を新世代のTVゲームと位置づけているが、これだけの説明では従来のTVゲームとそう変化がないとも思える。しかし同社のTVゲーム開発の底力は軽視できるものではないので、注意が必要。

Williams' "Smash T.V."

香港 **Bondeal Charts** 九龍

5/5	4/28	機種名(メーカー名)	週数
トップ10ビデオゲーム			
1	1	マークス〔戦場の狼II〕(カプコン)	3
2	2	スノーブラザーズ(東亜プラン)	2
3	―	ラフレーサー(セガ社)	1
4	3	チェッカードフラッグ(コナミ)	96
5	5	クルードバスター(データイースト)	6
6	6	コラムス(セガ社)	6
7	4	ファイナルファイト(カプコン)	14
8	―	トリオ・ザ・パンチ(データイースト)	1
9	―	パン〔ポンピングワールド〕(ミッチェル)	26
10	8	アールタイプ II(アイレム)	12
トップ5完成品ビデオ			
1	1	ビッグラン(ジャレコ)	14
2	2	ハードドライビング(アタリゲームズ)	55
3	3	スーパーオフロード(レーランド)	57
4	4	TMNT〔タートルズ〕(コナミ)	22
5	5	チャンピオンスプリント(アタリゲームズ)	119

©Bondeal Ltd., Hong Kong. The above chart is based on games operated in Flashback, the world largest video-only arcade.

米国WMS社が許諾

AC社に家庭用

子会社のTVゲームを

米国のWMSインダストリーズ社はこのほど、同社業務用TVゲームを任天堂の家庭用「NES」「ゲームボーイ」のソフトにする優先権を、米国アクライム・エンタテイメント社に与えた。WMS社は、ウィリアムズ・エレクトロニクス社とミッドウェー社を子会社として所有しており、両子会社のTVゲームがアクライム社によって家庭用に使われることになる。

アクライム社は当面ウィリアムズ社「ナーク」とミッドウェー社「アーチライバル」の家庭用版にとりかかる予定。

なおWMSインダストリーズ社はニューヨーク証券取引所上場会社、アクライム・エンタテイメント社はナスダック・アメリカの店頭公開銘柄。アクライム社はNESソフトのメーカーとしてはかなり早い時期から参加していた。

社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会　定款および付帯内規

定　款

目次

第一章　総則

（目的）
第一条　社団法人全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（以下「本会」という。）は、アミューズメント施設営業の適正な運営を確保して、アミューズメント施設営業の健全な発展及び社会的な地位の向上を図り、もって善良の風俗及び清浄な風俗環境の保持並びに少年の健全な育成その他公共の安全と秩序の維持に寄与することを目的とする。

（事務所）
第二条　本会の主たる事務所は、東京都千代田区に置く。
2、本会は、総会の議決を経て、必要な地に従たる事務所を置くことができる。

（事業）
第三条　本会は、第一条の目的を達成するため、次の各号に掲げる事業を行う。
一　正会員を構成する者の営む事業に対する指導及び連絡
二　アミューズメント施設営業の適正化に関する自主規制
三　アミューズメント施設営業の適正化に関する啓もう啓発
四　アミューズメント施設営業に関する苦情の処理
五　アミューズメント施設営業者に対する研修会等の開催
六　アミューズメント施設営業に関する調査、研究及び統計の作成
七　アミューズメント施設営業者に対する適正な遊技設備の紹介
八　アミューズメント施設営業者及び従業員の福利厚生
九　主務行政庁の行うアミューズメント施設営業の適正化に関する施策に対する協力
十　関係機関、団体等が行う防犯活動及び青少年健全育成活動に対する協力
十一　前各号に掲げるもののほか、第一条の目的を達成するため必要な事業

第二章　会員

（会員）
第四条　本会の会員は、次の二種類とする。
一　正会員　都道府県の地域を区域として設立されたアミューズメント施設営業者の団体で第一条の目的に賛同して本会に入会したもの
二　賛助会員　本会の事業を賛助する個人又は団体で本会に入会したもの
2　正会員は、民法上の社員とする。

（入会）
第五条　会員になろうとする者は、入会申込書を会長に提出し、理事会の承認を受けなければならない。

（入会金及び会費）
第六条　前条の承認を得て正会員となった者は、遅滞なく入会金を納入しなければならない。
2　正会員は、年度ごとに会費を納めなければならない。
3　入会金及び会費の額は、総会において定める。
4　本会の運営上特に必要があるときは、総会の議決を経て、正会員から臨時に運営費を徴収することができる。
5　前各項の規定は、賛助会員について準用する。この場合において、これらの規定中「正会員」とあるのは「賛助会員」と、「総会」とあるのは「理事会」とそれぞれ読み替えるものとする。

（退会）
第七条　会員は、任意に退会することができる。
2　前項の規定により退会する場合においては、あらかじめ会長に退会届出書を提出しなければならない。
3　会員が解散し、又は死亡したときは、当該会員は前項の手続を要せず、当然に退会する。

（除名）
第八条　正会員が次の各項のいずれかに該当するときは、総会において、出席した正会員の表決権の四分の三以上の同意を得て、これを除名することができる。
一　本会の名誉を著しくき損し、又は信用を失わせるような行為があったとき
二　この定款又は総会の議決に違反する行為があったとき
三　著しく会費の納入を怠ったとき
2　前項の規定により正会員を除名しようとするときは、当該正会員に対し、あらかじめその理由を通知して、総会において、弁明の機会を与えなければならない。ただし、当該正会員の代表者の所在が不明のため、通知することができないときは、この限りではない。
3　前二項の規定は、賛助会員の除名について準用する。この場合において第一項中「正会員が」とあるのは「賛助会員が」と、「総会」とあるのは「理事会」と、「正会員の」とあるのは「理事の」と、第二項中「正会員の代表者」とあるのは「賛助会員（当該賛助会員が団体である場合にあっては、その代表者）」と、「総会」とあるのは「理事会」とそれぞれ読み替えるものとする。

（拠出金の不返還等）
第九条　退会し、又は除名された者が、退会し、又は除名される前に本会に納入した入会金、会費その他の金品は、返還しない。
2　退会し、又は除名された者であっても、在会中の義務を履行しなければならない。

第三章　役員等

（役員）
第十条　本会に、次の役員を置く。
一　会長　一名
二　副会長　四名以内
三　専務理事　一名
四　常務理事　一名
五　理事　三十名以内（会長、副会長、専務理事及び常務理事たる理事の数を含む。）
六　監事　二名

（役員の選任）
第十一条　理事及び監事の選任は、総会において行い、国家公安委員会の承認を受けるものとする。
2　会長、副会長、専務理事及び常務理事は、理事の互選とし、理事でなくなったときは、その地位を失う。
3　理事については、親族その他特別な関係にある者（以下「特別利害関係者」という。）の数が、その総数の三分の一を超えてはならない。
4　監事は、理事の特別利害関係者がなることができない。
5　理事及び監事は、相互に兼ねることができない。

（役員の職務）
第十二条　会長は、本会を代表し、会務を掌理する。
2　副会長は、会長を補佐し、会長に事故があるとき又は会長が欠けたときは、あらかじめ会長が定めた順位に従い、その職務を代行する。
3　専務理事は、会長及び副会長を補佐し、本会の常務を執行する。
4　常務理事は、専務理事を補佐して本会の常務に参画し、専務理事に事故があるとき又は専務理事が欠けたときは、その職務を代行する。
5　理事は、理事会を組織し、本会の業務の執行の決定に参画する。
6　監事は、次に掲げる職務を行うほか、総会及び理事会に出席し、その職務に関して意見を述べることができる。
一　本会の財産の状況を監査すること
二　本会の会務の執行の状況を監査すること
三　本会の財産の状況又は会務の執行について不正の疑いがあることを発見したときは、これを総会及び国家公安委員会に報告すること
四　前号の報告を行うため必要があるときは、総会又は理事会を招集すること

（役員の任期）
第十三条　役員の任期は、二年とする。ただし、補欠又は増員による役員の任期は、前任者又は現任者の残任期間とする。
2　役員は、再任されることができる。
3　役員は、辞任し、又はその任期が満了した場合においても、後任者が就任するまでの間は、従前の職務を行わなければならない。

（役員の解任）
第十四条　役員が次の各号のいずれかに該当するときは、総会において、出席した正会員の表決権の四分の三以上の同意を得て、これを解任することができる。
一　心身の故障のため職務の執行に堪えないと認められるとき
二　職務上の義務違反その他役員たるにふさわしくない行為があったとき
2　第八条第二項の規定は、前項の規定により役員を解任する場合に準用する。

（顧問）
第十五条　本会に顧問若干名を置くことができる。
2　顧問は、学識経験者の中から、理事会の議決を経て、会長が委嘱する。
3　顧問は、会長の諮問に答え、又は会長の要請により会議に出席して意見を述べることができる。

（名誉顧問）
第十六条　本会の活動に特に功労があり、理事会の推薦を受けた者に対して、総会の議決により名誉顧問の称号を与えることができる。

（報酬等）
第十七条　役員及び顧問は、無報酬とする。ただし、常勤の役員には、報酬を支給することができる。
2　役員及び顧問には、その職務を行うために要する費用を支弁することができる。
3　第一項の報酬の支給及び前項の費用の支弁に関して必要な事項は、理事会の議決を経て、会長が定める。

第四章　会議

（種別）
第十八条　本会の会議は、総会及び理事会とする。
2　総会は、通常総会及び臨時総会とする。

（構成）
第十九条　総会は、正会員をもって構成する。
2　理事会は、理事をもって構成する。

（権能）
第二十条　総会は、この定款に別に定めるもののほか、本会の運営に関する重要な事項を議決する。
2　理事会は、この定款に別に定めるもののほか、次の各号に掲げる事項を議決する。
一　総会の議決した事項の執行に関する事項
二　総会に付議すべき事項
三　前二号に掲げるもののほか、会務の執行に関する重要な事項

（開催）
第二十一条　通常総会は、毎年一回、開催する。
2　臨時総会は、次の各号のいずれかに該当する場合に開催する。
一　理事会が必要と認めたとき
二　監事が第十二条第六項第四号の職務を行うため必要を認めたとき
三　正会員の五分の一以上から会議の目的たる事項を示して文書をもって会長に対して請求があったとき
3　理事会は、次の各号のいずれかに該当する場合に開催する。
一　会長が必要と認めたとき
二　監事が第十二条第六項第四号の職務を行うため必要を認めたとき
三　理事の三分の一以上から会議の目的たる事項を示して文書をもって会長に対して請求があったとき

（招集）
第二十二条　会議は、前条第二項第二号及び同条第三項第二号に規定する場合を除き、会長が招集する。
2　会長は、前条第二項第三号又は同条第三項第三号の規定による請求があったときは、当該請求のあった日から起算して一箇月以内（理事会にあっては、十五日以内）に当該会議を招集しなければならない。
3　会議を招集するときは、会議を構成する者に対し、会議の目的たる事項及びその内容並びに日時及び場所を示して、開催の日の十日前（理事会にあっては、七日前）までに、文書をもって通知しなければならない。ただし、緊急を要する場合における理事会については、この限りではない。

（議長）
第二十三条　総会の議長は、その総会に出席した正会員の代表者の中から選任する。
2　理事会の議長は、会長がこれに当たる。

（定足数）
第二十四条　会議は、これを構成する者の二分の一以上の出席がなければ、開会することができない。

（表決権）
第二十五条　正会員は、総会において、正会員の構成員の数を基準として総会の議決で定める個数の表決権を有する。
2　理事は、理事会において、それぞれ一個の表決権を有する。

（議決）
第二十六条　会議の議事は、この定款に特別の定めがある場合を除き、出席した正会員又は理事の表決権の過半数をもって決し、可否同数のときは、議長の決するところによる。

（書面表決等）
第二十七条　やむを得ない事由のため会議に出席できない正会員又は理事は、あらかじめ通知された事項について書面をもって表決し、又は他の正会員若しくは理事に表決を委任することができる。この場合において、書面表決委任者は、第二十四条及び前条の規定の適用については会議に出席したものとみなす。

（議事録等）
第二十八条　会議の議事については、次の事項を記載した議事録を作成しなければならない。
一　会議の日時及び場所
二　正会員及びその表決権の現在数又は理事の現在数
三　会議に出席した正会員及び表決権の数又は理事の氏名（書面表決者及び表決委任者を含む。）
四　議決事項
五　議事の経過及びその結果
六　議事録署名人の選任に関する事項
2　議事録には、議長及び出席した正会員の代表者又は理事の中からその会議において選任された議事録署名人二名以上が、署名押印しなければならない。

第五章　地区協議会

（設置）
第二十九条　本会の支部として、地区協議会を置く。
2　地区協議会の名称及び区域は、総会が定める。
3　地区協議会は、その置かれた区域において、第三条に規定された事業を行う。
4　前三項に規定するもののほか、地区協議会の組織及び運営に関する事項は、理事会が定める。

第六章　専門委員会

（専門委員会）
第三十条　会長は、本会の円滑な運営を図るため必要があると認めるときは、理事会の議決を経て、会長の諮問機関として専門委員会を設けることができる。
2　専門委員会の組織及び運営に関する事項は、理事会の議決を経て、会長が定める。

第七章　事務局

（事務局）
第三十一条　本会に、事務局を置く。
2　事務局に、本会の事務を処理するため、所要の職員を置く。
3　職員は、会長が任免する。
4　前三項に定めるもののほか、事務局の組織及び運営に関する事項は、理事会の議決を経て、会長が定める。

第八章　資産及び会計

（資産の構成）
第三十二条　本会の資産は、次に掲げるものをもって構成する。
一　設立当初の財産目録に記載された財産
二　入会金及び会費
三　寄附金品
四　資産から生ずる収入
五　事業に伴う収入
六　その他の収入

（資産の種別）
第三十三条　本会の資産は、基本財産及び運用財産の二種類とする。
2　基本財産は、次に掲げるものをもって構成する。
一　設立当初の財産目録中基本財産の部に記載された財産
二　基本財産とすることを指定して寄附された財産
三　総会で基本財産に繰り入れることを議決した財産
3　運用財産は基本財産以外の財産とする。

（資産の管理）
第三十四条　本会の資産は、総会で定めるところにより、会長が管理する。ただし、基本財産のうち、現金は、確実な金融機関に預け入れ、若しくは信託銀行に信託し、又は国債、公債その他確実な有価証券に換えて保管しなければならない。

（基本財産の処分の制限）
第三十五条　基本財産は、これを処分し、又は担保に供することができない。ただし、やむを得ない事由があるときは、総会において正会員の表決権の三分の二以上の同意を得、かつ、国家公安委員会の承認を受けて、その一部を処分し、又はその全部若しくは一部を担保に供することができる。

（経費の支弁）
第三十六条　本会の経費は、運用財産をもって支弁する。

（事業年度）
第三十七条　本会の事業年度は、毎年四月一日に始まり、翌年三月三十一日に終わる。

（事業計画及び収支予算）
第三十八条　会長は、毎事業年度開始前に、事業計画書及びこれに伴う収支予算書を作成し、総会の議決を経て、内閣総理大臣に届け出なければならない。事業計画又は収支予算書を変更しようとするときも、同様とする。

（暫定予算）
第三十九条　前条の規定にかかわらず、やむを得ない事由により予算が成立しないときは、会長は、その成立の日まで、前年度の予算により収入支出を行うことができる。

（事業報告及び収支決算）
第四十条　会長は、毎事業年度終了後三箇月以内に、事業報告書及びこれに伴う収支決算書、正味財産増減計算書、貸借対照表並びに財産目録を作成し、監事の監査を経て、総会の承認を得た上で、内閣総理大臣に報告しなければならない。

（長期借入金等）
第四十一条　資金の借入れ（その事業年度内の収入をもって償還するものを除く。）をしようとするとき、又は新たな義務の負担若しくは権利の放棄のうち重要なもの（収支予算で定めるものを除く。）をしようとするときは、総会において正会員の表決権の三分の二以上の同意を得、かつ、国家公安委員会の承認を受けなければならない。

第九章　定款の変更及び解散

（定款の変更）
第四十二条　この定款は、総会において正会員の表決権の四分の三以上の同意を得、かつ、内閣総理大臣の認可を受けなければ、変更することができない。

（解散）
第四十三条　本会は、民法第六十八条第一項（第一号を除く。）及び第二項に規定する事由が生じたときに解散する。
2　総会の決議によって本会が解散する場合には、総会において正会員の表決権の四分の三以上の同意を得、かつ、国家公安委員会の承認を受けなければならない。

（残余財産の処分）
第四十四条　本会が解散時に有する残余財産は、総会において正会員の表決権の四分の三以上の同意を得、かつ、国家公安委員会の承認を受けて、本会と類似の目的をもつ公益法人に寄附するものとする。

第十章　細則

（細則）
第四十五条　この定款に定めるもののほか、会務を執行するために必要な事項は、理事会の議決を得て、会長が定める。

附　則

1　この定款は、設立許可のあった日から執行する。
2　本会の設立当初の会員で、本会の設立により解散した全日本アミューズメントマシン・オペ

レーター連合会（以下この項において「連合会」という。）の会員であったものが連合会に納めた入会金及び平成元年度の会費は、第六条第一項、第二項及び第五項の規定に基づき本会に納めた入会金及び平成元年度の会費とみなす。

3　本会の設立当初の役員は、第十一条第一項及び第二項の規定にかかわらず設立総会の定めるところによる。

4　本会の設立当初の役員の任期は、第十三条第一項の規定にかかわらず、平成二年三月三十一日までとする。

5　本会の設立当初の事業年度は、第三十七条の規定にかかわらず、設立許可の日から平成二年三月三十一日までとする。

6　本会の設立当初の事業年度及び次年度の事業計画及び収支予算は、第三十八条の規定にかかわらず、設立総会の定めるところによる。

入会金及び会費規程

定款第六条第一項及び第二項による正会員の入会金並びに会費に関する規定を左記の通り定める。

第一条　入会金は、一正会員につき一律金五万円とする。

第二条　正会員の会費は、正会員に所属する会員数に対し、一社あたり年額金五千円とする。

第三条　正会員は、毎事業年度末までに所属する会員数を届け出るものとし、届け出数を基準にして、本会は毎事業年度の当初に会費の請求をする。なお、届け出のない場合は前年度の所属会員数を基準に請求する。

2　事業年度の中途で入会した場合は、年会費を月割とする額を請求する。ただし、入会の月を含む。

3　正会員は本会の請求に基づき、会費を指定の銀行に振込み納入するものとする。なお、振込みに要する手数料は振込者の負担とする。

第四条　本会に入会を承認された正会員は、入会承認通知のあった日から三十日以内に所定の入会金及び年会費を振込み納入しなければならない。期日までに納入がないときは、入会の申込みを取り消したものとして扱う。

第五条　全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会の解散時に会員であったものは、入会金を免除される。

賛助会員規程

定款第六条第五項による賛助会員の会費及び賛助会員に関する規定を左記の通り定める。

（賛助会員の種別と会費）

第一条　賛助会員は左記の種別及びそれに伴う年会費とする。

一　営業者賛助会員　アミューズメント施設営業者及びその団体等とし、年会費は金十万円とする。

二　関連業者賛助会員　アミューズメントマシン及び関連機器・部品・景品等の製造又は販売並びに関連事業を行う者とし、年会費は一口金十万円とする。

（会費の納入）

第二条　本会は毎事業年度当初に賛助会員に対し所定の会費を請求する。

2　賛助会員は本会の請求に基づき、会費を指定の銀行に振込み納入するものとする。なお、振込みに要する手数料は振込者の負担とする。

3　本会に入会を承認された賛助会員は、入会承認通知のあった日から三十日以内に所定の会費を納入しなければならない。なお、事業年度の中途で入会した場合も、年会費は同額とする。期日までに納入がないときは、入会の申込みを取り消したものとして扱う。

（賛助会員の特典）

第三条　第一条の賛助会員種別に対し、次の特典を附与する。

一　営業者賛助会員は本会で催す事業への参加（AOUエキスポの出展を除く）情報の伝達等の特典を受けることが出来る。

二　関連業者賛助会員をAOUエキスポの出展資格とする。

（総会への出席）

第四条　賛助会員は、本会の総会に出席することが出来る。ただし、議決権は有しない。

（会員資格の継続）

第五条　全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会の解散時に賛助会員であったものは、本会にその資格を継続される。

理事・監事選出規程

定款第十一条第一項による理事及び監事を総会において選任する以前の選出規定を左記の通り定める。

第一条　正会員は、理事会の定めた期日までに、所属する会員より「役員候補者」を、東京都・愛知県・大阪府は二名、その他の道府県においては一名を理事会に届ける。

第二条　理事会は、前条の届け出のあった「役員候補者」の一覧表を正会員に配布して十名連記で投票を求め、票数の多い者十五名を選出する。

第三条　理事会は、選出役員候補者の地域調整又は本会の役員に就任を依頼したい者等を勘案し、前条による十五名以外に、七名を追加選出する。

第四条　理事会は、前二条により選出された「役員候補者」より、理事又は監事に就任する承諾を得た後に、「理事候補者・監事候補者」として総会の提出議案とする。なお、総会において選出された役員は国家公安委員会の承認を得るものとする。

総会における表決権規程

定款第二十五条第一項による総会における各正会員の表決権数を左記の通り定める。

第一条　正会員は、毎事業年度末までに所属する会員数を届け出るものとし、その所属会員数に基づき、左記の表決権数とする。なお、届け出のない場合は前年度の所属会員数を基準とする。

所属会員数	表決権数
三社―二十社	一票
二十一社―四十社	二票
四十一社―七十社	三票
七十一社―百社	四票
百一社―百三十社	五票
百三十一社―百六十社	六票
百六十一社―百九十社	七票
百九十一社―二百二十社	八票
二百二十一社―二百五十社	九票
二百五十一社以上	十票

地区協議会規程

定款第二十九条による地区協議会の規定を左記の通り定める。

第一条　定款第二十九条第二項による地区協議会の区域は左記の通りとする。

地区協議会区域	区域内都道府県名
北海道・東北地区	北海道・青森・秋田・岩手・宮城・福島・山形
北関東地区	栃木・茨城・群馬・埼玉・千葉・新潟
関東・東海地区	東京・神奈川・山梨・長野・静岡
中部・北陸地区	石川・福井・富山・岐阜・愛知・三重
近畿地区	大阪・滋賀・奈良・京都・和歌山・兵庫
中国地区	鳥取・島根・岡山・広島・山口
四国地区	徳島・香川・愛媛・高知
九州・沖縄地区	福岡・長崎・佐賀・熊本・大分・宮崎・鹿児島・沖縄

第二条　定款第二十九条第四項による地区協議会の組織及び運営は下記の通りとする。

一　地区協議会は、区域内正会員団体の代表者及びその他一名をもって構成する。

二　地区協議会構成員の互選により、地区協議会長一名及び副地区協議会長二名以内を選出する。

三　地区協議会長はその区域の地区協議会を統括し、副地区協議会長は地区協議会長を補佐し、地区協議会長に事故あるときはその代行をする。

四　地区協議会は、会長の要請及び地区協議会長が必要と認めたとき又は区域内正会員の三分の一以上から請求があったとき、地区協議会長が招集する。なお、各地区協議会長の合意により、複数の区域による地区協議会を開催することが出来る。

五　地区協議会の議長・定足数・議決・書面表決等・議事録等については、定款第二十三条より第二十八条の規定を準用する。

六　定款第二十九条第三項により、地区協議会は定款第一条の目的及び第三条の事業に添って、区域内の事業を行う。

七　地区協議会長は、区域内の事業について適時理事会において報告する。

八　地区協議会の組織及び運営について、本規定以外に必要が生じたときは理事会において定める。

解説

目的、事業、組織などで抜本的変更

任意団体としての「全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会」（AOU）は八五年（昭和六十年）十月二十三日開催の設立総会で、三十都道府県協を会員として発足し、このほど社団法人化したのに伴い解散した。AOUは社団法人化に伴い新たな定款を採用しており、従来の任意団体と性格を異にする内容となった。

任意団体としてのAOUの定款は八八年（昭和六十三年）十一月十八日に一部変更されてはいるが、今回の社団法人化に伴う変更では抜本的変更が含まれている。その要点は次のようになる。

①　「目的」に「公共の安全と秩序の維持」が加わり、「警察関係公益法人」として位置づけられた。このため「役員の選任」に「国家公安委員会の承認」が必要となった。

②　「事業」も全面的に変更になった。うち「展示会の開催」は「適正な遊技設備の紹介」となり性格が一変した。

③　従来の「代議員制度」は廃止され、新たに「理事・監事選出規程」により役員が選出されることになった。総会には従来の「代議員」でなく「正会員」の代表が出席し、「表決権」を行使する。

④　従来「会長」ら執行部役員は理事ではなく、代議員から選出されたが、理事会での互選で選任する方式に変わった。以上に伴ない役員の定数は、執行部役員五名プラス理事二十一名の計二十六名と監事二名だったのが、理事二十名と監事二名へと六名減少した。

⑤　これに伴い従来の「ブロック会議」は「支部として」の「地区協議会」となった。以上のほか事業年度が変更になった、など。

話題のマシン

"システム18" 第2弾、2人同時プレイも
3種の画面形式
セガ社「エイリアンストーム」基板

アクションシューティングを内容としたTVゲーム機「エイリアンストーム」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から五月二十四日、発売となった。

これは同社"システム18"第二弾で、ホットドッグを売っている三人が、エイリアンが現れた瞬間"エイリアンバスターズ"に変身し、武器を手に不気味なエイリアンたちを撃退していく、というゲーム。画面形式が大きく三種類あり、格闘中心の横スクロール、シューティング中心の3D形式、追撃中心のハイスピードスクロール画面と展開するのが特徴。二人同時プレイも可能。八方向レバーと三つのボタンを操作。

プレイヤーは三人の"バスターズ"の中から一人を選択すると、突然エイリアンが街の中に出現。ショット、スペシャル攻撃、前方回転による突進攻撃などを駆使し、エイリアンを倒していく。市街、工事現場など全部で三十二ステージがあり、三ステージから七ステージで一つの"ミッション"を構成し、計六ミッションが展開する。うち第五と第六ミッションではワープもあり、数ステージ先へ行くことができる。ゲームはライフ制で、ライフゲージがなくなるとゲーム終了。

同社では同ゲーム機から価格表示を「OP価格」から「標準価格（定価）」表示に切替えることになった。同ゲーム基板キット定価十九万七千五百円、ROMキット（六月上旬発売）九万七千五百円。

エイリアンストーム

LED使用プライズゲーム
動く海賊船狙撃
サンワイズの「バイキング」

プライズゲーム機「バイキング」が、㈲サンワイズ（本社東京、松下清社長）から三月上旬以降発売となっている。

これは海賊船を大砲で撃破するというもので、盤面にパイラットのように振り子運動をする海賊船と、下部に大砲が設けられている。海賊船の船体には数字がランダムにデジタル表示される五つの窓がある。ボタンを押すと大砲から弾（LED表示）が発射され、真上に進んでいき、海賊船のいずれかの窓に命中すると、その時に表示されている数字が得点となる。窓に命中しなかった場合は〇点。三発の弾を発射し、合計得点（盤面左下に表示）が十点以上になれば景品カプセルが払い出される。OP価格二十四万八千円。

バイキング

カワクスも定価表示に

㈱カワクス（本社大阪、川楠俊太郎社長）ではこのほど、同社製品についての価格表示を「標準価格（定価）」表示に切替えることを明らかにした。

同社「ゴリタンおやこ」（本紙前号本欄で紹介）の価格は定価四十五万円と表示変更し、同機以降は定価表示となる。

本欄掲載の機械の価格は、すべて「外税方式」によるもので、消費税は含まれていない。

2人同時連携プレイで迫力
侵略者と空中戦
コナミから「トライゴン」基板

異星からの侵略者を撃破していくという空中戦ゲーム機「トライゴン」が、コナミ㈱（本社東京、菱川文博社長）から五月二十三日発売となった。

これは異星から侵略戦争を仕掛けられた人類が圧倒され、最後の切り札となる秘密兵器の工場がある人工島にまで敵の攻撃が及ぼうとしている時、人類は二機のスーパー戦闘機に命運を託した、という設定のゲームで、画面は自動的タテスクロール。全部で九ステージ展開。二人同時連携プレイも可能。プレイヤーは八方向レバーと二つの発射ボタンを操作する。

特徴のあるパワーアップが可能で、その主なものは次のとおり。画面内を動き回って敵を自動追尾し破壊する"ドラゴンレーザー"は最も迫力がある。戦闘機を補助しオート連射を行なう"戦闘ポッド・トライゴン"は、二人同時プレイの時には協力して使うこともできる。このほか敵兵器と弾を破壊する"光ソード"、特殊ナパーム弾、最高十六方向まで増えていく"スプレッド"ショット、五段階までアップする連射バルカン、また戦闘機の持ち数が一機増えたり、段階的にアップするボーナス得点などのアイテムもある。戦闘機の持ち数がすべて破壊されるとゲーム終了となる。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

トライゴン

メカ動物が歩行
日邦から「メカロボ・カバ」

歩くように走行するバッテリーカー「メカロボ・カバ」が、日邦産業㈱（本社名古屋、岡屋裕造社長）から三月上旬以降発売となっている。

これは同社「メカロボ」シリーズ第二弾で、カバをモデルにしたもの。ハンドル操作で左右への小回り（最小回転半径一・九㍍）が利き、ボタンでバック走行もできることが特徴。またレバーにより電子銃発射音も出る。

バッテリーは一回充電で約三時間の連続走行が可能。二人まで乗ることができる。定価八十五万円。

メカロボ・カバ

話題のマシン

通信機能付きアーケードゲーム
カバの口へボール
トーゴの「ハングリーアニマル」

アーケードゲーム機「ハングリーアニマル」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から五月中旬発売となった。

同機はランダムに大きく開くカバの口の中に、ボールを次々と投げ込んでいくというゲーム。うまく入るごとに最上部のパトライトが点灯。タイマー内に一定数以上のボールを入れると、左下からカードが払い出される。

大きさは幅〇・八㍍、奥行き二・五㍍、高さ二・二㍍。定価百十五万円。

なお同機は通信機能付きで、数台並べ同時プレイでの競技も可能。

ハングリーマニアル

ビデオシステム製「ハットリス」基板
帽子を積み上げ
タイトーから「アタックランド」も

TVパズルゲーム機「ハットリス」とSC用TVガンゲーム機「アタックランド」が、㈱タイトー（本社東京、長谷川桂祐社長）からいずれも五月上旬発売となった。

ハットリス

「ハットリス」は「テトリス」を開発したパジトノフ氏開発によるもので、家庭用、業務用ともに同ゲームの許諾を得たBPSから、ビデオシステムが業務用TVゲーム機化する許諾を得たもので、タイトーが総発売元となったもの。

ゲームは次々と落ちてくる帽子（横並びに二つ）を四方向レバーで操作し、ボタンで左右の帽子を入替えながら、下に並ぶ人（六人）の頭に乗せていくもの。帽子は六種類あり、一種類を同じ人の頭に五つ積み重ねると五つとも消える。なお炎も出現し、これはすでに積まれている帽子を燃やしてしまうことができるので、この使い方次第でゲーム展開が変わってくる。上部の赤いラインまで帽子が積み上がってしまうとゲーム終了。二人同時プレイも可能だが、これは対戦モードではなく個別にプレイするもの。基板販売のみで定価十五万八千円。

「アタックランド」は備え付けのビームガンで、前方の画面に現れる敵を撃破していくゲーム。

画面はアニメタッチで、左右からコミカルな敵の"パンモ"と"プリムジー"が腹部に得点を表示して次々と出現する。得点は十点から五十点までの五種類があるが、これとは別に×印（0点）もランダムに出てくるので注意。一ゲーム三十秒間のタイマー制で、合計得点が三百点以上になると景品カプセルが払い出される（途中で三百点を超えても三十秒たつまでゲーム続行）。景品は四五㍉と七五㍉カプセルのいずれかを使用できる。十八㌅モニター使用。定価三十八万八千円。

アタックランド

パンダとクマで
ホープ「なかよしシーソー」

定置型乗物機「なかよしシーソー」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から三月上旬以降発売となっている。

これは丸太をデザインしたシーソーで、動物と一緒に上下の動きを楽しむもの。シーソーの一方に二人がまたがって座り、前の乗客のレバー操作で「ちゃんとつかまっててね」「仲良く遊ぼうよ」など三種類の音声を切替えることができる。二曲のメロディー付き。シーソーのもう一方に動物が乗っており、パンダとクマの二種類がある。いずれも定価八十万円。

なかよしシーソー・クマ

なかよしシーソー・パンダ

6人用メダル機
ジャレコから「ビッグIII」

六人用のマスメダルゲーム機「ビッグIII」が、㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から六月中旬発売となる。

同機はルーレットにスロットマシンの数字合わせの要素を加味したもの。数字ルーレットの輪が三つ（赤、黄、緑の三色）あり、これを横切る形で一つのカーソルが設けられ、それぞれ異なる回転をする。カーソル内に止まる各ルーレットの数字を当てるが、三つとも当たるとボーナス。ジャックポットもある。価格未定。

ビッグ III

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.133

散歩

鎌先英太郎

鬱陶しい灰色の濃淡に閉じこめられたような梅雨空の下でも、歩いているうちに何となく、エラン・ヴィ・タール、うきうきとまではゆかぬにしてもほっとした感じをとりもどしてくる。

歩くことの効用は、意識的なもの無意識的なものをひっくるめて意外に大きいということを痛感させられる。

人間らしさを生きかえらせてくれもする。

森林を離れというよりも、木の枝から地上に降りて、もう木の枝には戻るまい、直接大地を踏みしめて生活してゆこうと決意をした時から、二本の足で歩くことは拙い不安定なフォルムではあるが人間の特権になっていく。

歩くリズム、走るリズムが四本の足で走ったり歩いたりしている動物の場合よりも、二本の足ではかなり直接頭に響くのが脳への良い刺激になっていった。

散歩という言葉自体は中国が発生の地であり、薬石を投じた後、その効きめが早く体内に生じるように、そこいらを歩かせた医師の発明によるものだ、と東洋医薬史では説明している。

が、ことは薬の効きめだけが問題ではなくて、学問の場などについてもギリシアの文献を探索すると、雨の場合はしょうことなしに、例のなんとか様式の柱廊の上に屋根だけがかかっていて見通しがいい建物の中で、机、椅子はまだなく、ソクラテスも生徒も石畳の床の上にごろごろ横になって、ソクラテスの話題を中心に話が続けられてゆくような具合であったらしい。退屈をすれば中にはいびきをかいて寝てしまう不届きな生徒も出てくる。教師であるソクラテスも負けてはいない。

寝ている生徒の後ろにそっとサンダルの足音を忍ばせて近づき、おかまを掘る、生徒たちは見て見ぬふりをしながらも、確りとことの成り行きを頭にいれて、高尚な哲学の授業の間に男色についても理解がゆきとどくようであった。

晴天の日には、そして風通しのいい日には、このふたつの条件についてはギリシア哲学の書の中に、しょっちゅう出てくるのだが、晴天と風がギリシア哲学にはほぼ必須の条件のようであり、そういう自然の中にソクラテスを囲むようにして、昔は今のように沙漠化していない、アテネの山道の遊歩道、豊かな濡れるような下生えを踏み、滴るような緑をたくわえた木の枝の下を、ソクラテスの一行は談論風発、歩を速め歩を緩め進んでゆく。歩の速さが思考速度の速さに比例する。

ギリシア哲学は散歩の哲学である。ソクラテスの学派が逍遥学派と言われる由縁である。

人類の学問は散歩にはじまったのである。

今でもいい仕事をしている学者はいい散歩をしている。また散歩をしながらの彼らが残している見聞記は、みな例外なく非常に心地よく非常に楽しく、非常に爽やかな読後感を残す。リズムがいいのだ。

人の生。人のよりよいものを求め身を振り、軀を攀じるようにして高みへとひたすら登りつめてゆこうとする学問、宗教は散歩のリズムからはじまり、またそれと同じように、あるいはそれ以上に人にとって大切なことである遊びも歩くこと、歩くことのくり返しが生むリズムから生じている。

遊びとしての鞦韆、あの一見単調な行ったりきたりすることに、無限の喜び、ときめきを感じなかった子供たちは不幸である。

押して貰い、座ったままで乗っている。一枚の鞦韆の横板に、はじめて自分の足で立ちあがり、視線の高さが違うところから出てくる、湧きあがるような不安、足で横板を前へもっと前へ、高くもっと高く、不安と引き換えに自分の手に入ってくる、ふだんの日常生活とはちがって小さく低く見えてくる自然の景観、漕げば漕ぐほど高みへと向ってゆく自分、偉くなったものだとおもう充足感、もっと漕げ、空が近い、宇宙と一体となれ、という感じをおもいだしているうちに、鞦韆からスペースシャトルへの道が意外に近いものだと気がつく。散歩、散歩の変型としての鞦韆、鞦韆の変型としてのスペースシャトル、子供の夢に近く、大人の分別からは遠ざかっていった散歩のヴァリエーションだ。宇宙に一番近く、宇宙に一番興奮し、宇宙をもとめて今の子供たちはTVゲームに時を忘れて熱中する。現実の生活で散歩をする場を失ない、あるいは奪われた子供たちの散歩の場がTVゲームであり、子供たちから散歩の時と、散歩の場を奪っている限り、TVゲームは永遠に不滅であろう。散歩が出来ない大人たちのTVと同じように。

私たちはここまで退歩しここまで退化し、要するにここまで大きく変化をしたけれどその根の深いところでは、やはり本物の散歩をつよく希求しているのであり、それが充たせない代替物がTVゲームやTVであるのだろうが、一方で人工的なものである限り、それには自ら限界はある。

政治もまた歩くことからはじまる。散歩によって政治が変ってきた。

いつの時代にも新しい政治をもとめて一人が歩き、二人が歩き、それに賛同して数人が歩き、気がつくと、数人同志の歩くグループが数多く同じ方向を目指して歩いている。

そうしてデモが形成される。デモの原初形態はあくまで散歩である。何かいいことはないのかとそれを探して歩いている人たちが、知らない間にデモにまで膨れあがり政治を変えてゆく。日本の政治の停滞の大きな原因は人人が自動車にたよって歩けなくなったことである。

JUNE 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	戦場の狼 Ⅱ（カプコン） Mercs (Capcom)	8.05
❷	4	M.V.P.（セガ社） M.V.P. (Sega)	7.53
3	3	エイリアンズ（コナミ） Aliens (Konami)	7.50
❹	6	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	7.45
❺	7	コラムス（セガ社） Columns (Sega)	7.44
❻	8	ファイナルファイト（カプコン） Final Fight (Capcom)	7.36
❼	—	パロディウスだ！（コナミ） Parodius (Konami)	7.26
8	5	ラフレーサー（セガ社） Rough Racer (Sega)	7.15
9	2	カダッシュ（タイトー） Cadash (Taito)	7.13
10	9	あしたのジョー（タイトー） Success Joe (Taito)	6.89
⓫	17	スーパーマスターズ（セガ社） Super Masters (Sega)	6.71
12	12	ハテナ？の大冒険（カプコン） Adventure Quiz II* (Capcom)	6.64
⓭	14	クルードバスター（データイースト） Two Crude [Crude Buster] (Data East)	6.57
14	13	苦胃頭捕物帳（タイトー） Quiz Detective Story* (Taito)	6.32
15	10	カプコンワールド（カプコン） Capcom World* (Capcom)	6.29
16	15	ワールドカップ '90（テクモ） World Cup '90 (Tecmo)	6.14
17	11	キャメルトライ（タイトー） Camel Try (Taito)	6.12
⓲	—	ハットリス（ビデオシステム／タイトー） Hatris (Video System/Taito)	6.01
⓳	22	メジャータイトル（アイレム） Major Title (Irem)	6.00
20	16	１９４１（カプコン） 1941 (Capcom)	5.95
㉑	29	ＷＷＦスーパースターズ（テクノス） WWF Super Stars (Technos)	5.75
22	19	スーパーフォーミュラ（ビデオシステム／タイトー） Super Formula (Video System/Taito)	5.72
23	23	ブロクシード（セガ社） Bloxeed (Sega)	5.65
㉔	26	ワールドスタジアム '89（ナムコ） World Stadium '89 (Namco)	5.63
㉕	35	ロッドランド（ジャレコ） Rod Land (Jaleco)	5.63

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	Ｇ－ＬＯＣ（デラックス）（セガ社） G-LOC (Deluxe) (Sega)	8.92
2	2	ファイナルラップ（デラックス）（ナムコ） Final Lap (Deluxe) (Namco)	8.46
3	1	ＷＧＰ（デラックス）（タイトー） WGP (Deluxe) (Taito)	8.13
4	4	ビーストバスターズ（ＳＮＫ） Beast Busters (SNK)	7.93
❺	7	ライン・オブ・ファイア（セガ社） Line of Fire (Sega)	7.67
❻	8	ファイナルラップ（スタンダード）（ナムコ） Final Lap (Standard) (Namco)	7.66
7	5	レーシングヒーロー（セガ社） Racing Hero (Sega)	7.65
❽	10	ハード・ドライビング（アタリゲームズ／ナムコ） Hard Drivin' (Atari Games/Namco)	7.40
9	9	スーパーモナコＧＰ（デラックス）（セガ社） Super Monaco GP (Deluxe) (Sega)	7.39
10	3	ビッグラン（ジャレコ） Big Run (Jaleco)	7.38
11	6	バトルシャーク（タイトー） Battle Shark (Taito)	6.94
12	12	オペレーション・サンダーボルト（タイトー） Operation Thunderbolt (Taito)	6.80
⓭	14	アウトラン（デラックス）（セガ社） Out Run (Deluxe) (Sega)	6.54
14	15	ターボアウトラン（セガ社） Turbo Out Run (Sega)	6.40
⓯	16	ウイニングラン鈴鹿ＧＰ（ナムコ） Winning Run-Suzuka GP (Namco)	6.35

■麻雀ＴＶゲーム機 (MAHJONG VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	麻雀大予言（ビデオシステム） Mahjong Prediction* (Video System)	7.10
❷	—	麻雀レディーハンター（日本物産） Mahjong The Lady-hunter* (Nichibutsu)	6.56
3	2	麻雀ねらえ！トップスター（日本物産） Mahjong Top Star* (Nichibutsu)	6.16
❹	7	祇園花（日本物産） Gion Flower* (Nichibutsu)	5.56
❺	12	麻雀ファンクラブ（ビデオシステム） Mahjong Groupie* (Video System)	5.20

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ワールウインド（ウィリアムズ） Whirl Wind (Williams)	8.50
2	2	エルバイラ（ミッドウェー） Elvira (Midway)	7.50
3	1	オペラ座の怪人（データイースト） Phantom of The Opera (Data East)	7.34
4	3	マンデーナイト・フットボール（データイースト） Monday Night Football (Data East)	7.00
5	4	アースシェイカー（ウィリアムズ） Earthshaker (Williams)	7.00

* The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc.

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Overseas Readers Column

T. Manabe Was Apptd Namco's New President

Masaya Nakamura

Tadashi Manabe

Namio Ichikawa

On May 2, Namco Limited, Tokyo, announced that Masaya Nakamura, president, will be promoted to chairman, Tadashi Manabe, representative managing director, will be promoted to president, and Namio Ichikawa, representative managing director, will be promoted to vice-president. These changes will be effected as of June 28 through the regular general meeting of shareholders and that of the board of directors to be held on that day. Officers as chairman and vice-president will be newly installed.

Founded in June 1955 as Nakamura Seisakusho Limited by Masaya Nakamura, founder, Namco was renamed the present name in 1977. It established Namco America Inc., Sunnyvale CA in 1979, and Namco participated in management of Atari Games Corp., Sycamore, CA in 1985, by acquiring about 45% of its shares. The current changes of the top management reflect the circumstances in which Namco entered into its 35th year of foundation, and Mr. Nakamura has become busy with activities as officers of Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) and other associations. From June 28 on, Namco will furthermore strengthen the teamwork of management.

After graduating from the department of economics, Chuo University, in 1957, Tadashi Manabe, 58, entered Namco in October 1964, became director also serving as chief of general affairs section in 1972, exectuvie director responsible for operations in 1981, representative director in 1985 and representative managing director in 1986. He is a veteran officer whose management experience is the second longest next only to Nakamura. Namio Ichikawa, 57, graduated from the literature department of the University of Tokyo in 1957, entered Namco in October 1975, became director in 1980, executive director responsible for control in 1981, representative director in 1986, and representative managing director in 1988.

In January 1988, Namco caused its shares to be listed on the 2nd Section of Tokyo Stock Exchange. The largest shareholders are Masaya Nakamura and his holding company occupying 47.2% of total.

M. Suzuki Has Assumed President of Taito US

Taito Corp., Tokyo, and Taito America Corp., Wheeling, IL, announced that Minoru Suzuki, director of international sale division of Taito Corp., will assume the position of president of Taito America Corp., and will be responsible for the entire U.S. operation in his capacity. It was announced on May 15.

"The purpose of this change is to improve our services to customers through a closer business link between the Unied States and Japan. This change was made to comply with Taito Corporation's new management strategies for globalization in an effort to strengthen sales, stabilize company policies and increase management efficiency. This stronger management ability will establish a communication chain between the manufacturer, distributor and operator," Taito said.

Minoru Suzuki

Before this announcement, the real drama took place in the executive offices of Taito America since April 16. Joe Dillion, president of Taito America, suddenly left the company. He announced "This is a most important year for Taito in its attempt to be a publicly listed corporation in Japan. Therewas a conflict in management philosophies. New management wishes to be complete control to apply successful Japanese business philosophy." He said "I have the utmost respect for the Kogan family and their representative G. W. Moseley, and I wish Taito and all the employees success."

Joe Dillon will start a sales organization to represent major video product lines worldwide, as the "Dillion Associates."

"Osaka AM Show '90" Was Cancelled By AOU

"AOU Expo in Osaka 90" was cancelled. The venue and schedule for another event "AOU Expo '91" remain yet to be determined. According to the yearly plan (from April 1, 1990 to March 31, 1991) made by the Federation of Local Amusement Operators' Association (FLAA/polularly called AOU), "AOU Expo" has been scheduled to be held in Tokyo and Osaka. So far, however, only a trade show in Tokyo is on the planned show list.

"AOU Expo in Osaka 90" was planned as an event to take over "Game Festival in Osaka 89" (July 1–2, Intex Osaka) held last year. According to the original plan, FLAA was going to hold it as "Osaka AM Show 90" on June 30 – July 1, Intex Osaka. However, main exhibiting companies which participated in "Game Festival in Osaka '89", decided not to participate in this year's "Osaka AM Show", as the last year's show imposed much burden on them and was not beneficial. Concerning it, FLAA entrusted Osaka Amusement Operators Association with the solution of that problem. Since the Osaka operators association believed that last year's show in Osaka was a great success, they felt at a loss about the intention of exhibitors, but unwillingly decided to suspend "AOU Expo in Osaka 90", and announced thereof in mid-April.

The decision has been considerably affected by the fact that chairman of the Osaka operators association, Yasuzo Umehara, is also chairman of FLAA. The current announcement that "the show has been suspended", was made as "the show is postponed". In reply to the question by which time it will be postponed, Umehara said that "I wonder by which time it is postponed", as if it were another's affair.At this reply all expected exhibitors (i.e. manufacturers of coin-op games and kiddie rides in the main) are amazed, but on the other hand, felt released as the show in Osaka was suspended.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821